Belgien bfr 162,- Dänemark dkr 31,- Frankreich FF 26,50 Griechenland Dr 1200,- Italien Lit 7.700 Luxemburg Lfr 162,- Niederlande hfl 8,90 Österreich öS 58,- Schweiz sfr 7,50 Spanien ptas 650,-

PC Games Disc & Mag



COMPUTEC VERLAG
3/95
DM 7.50

Die dritte Dimension

Descent

Das Spiel des Monats

Las Vegas im...

Messefieber

Heiße Hits von der CES

MPEG-Karten im Überlick

Digital-TV

Hard- und Software-Test

Konkurrenz für Ecstatica

Alone in the Dark 3

Infogrames schlägt zurück

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

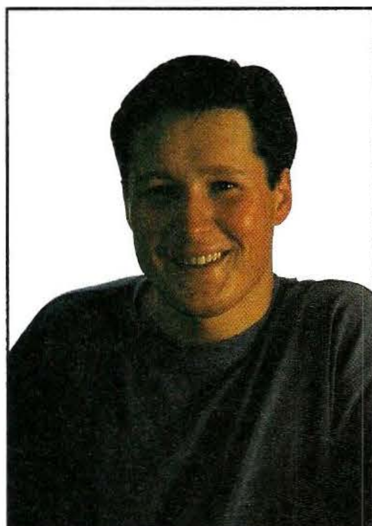
ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg

COVERDISK

Aladdin

Die Referenz unter den Jump & Run-Spielen als voll spielbare Demoversion

386•TASTATUR•JOYSTICK•1 MB RAM



WHAT'S UP?

Die Hiobsbotschaft gleich mal im Voraus: Doom 2 steht auf dem Index! Ende Dezember entschied die Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften, das Ballerspiel auf die Liste der gebannten Spiele zu setzen. Kein Wunder - war doch von Anfang an klar, daß die Ähnlichkeiten zwischen Teil 1 und Teil 2 der Schlachter-Orgie so stark sind, daß eine Indizierung unweigerlich folgen mußte. Trotzdem zieht die Spielidee noch weiterhin ihre Kreise: Dark Forces, das Sie, sofern Sie die PC Games mit der Cover-CD-ROM erstanden haben, schon jetzt selbst probespielen können, trägt zwar ähnliche Gesichtszüge, ist aber trotzdem nicht mit den Bildschirmmetzeleien zu vergleichen. Spiele wie Dark Forces zählen eben zu den Stars am neuen 3D-Himmel und müssen nicht auf tonnenweise Blut und andere Geschmacklosigkeiten zurückgreifen. Tiefschwarze Löcher sind jedoch auch in stattlicher Zahl zu finden - so etwa Operation: Body Count, das seit diesem Monat als neue Meßlatte für schlechten Geschmack gelten kann.

Wo wir gerade bei Gesichtszügen waren: Auch am Layout der PC Games haben wir ein bißchen herumgeschminkt und im Zuge dieser Veränderungen gleich unseren Wertungkasten überholt. Dem untenstehenden Diagramm können Sie die neu hinzugefügten Elemente entnehmen. Während sich die einen Mitglieder der PC Games-Redaktion hinter dem Layoutbildschirm um die Änderung der Wertungskastens bemühten, flogen die anderen über den großen Teich in die "Stadt der Spiele", nämlich Las Vegas. Beneiden konnte man die Reisenden allerdings auch nicht, denn auf der dortigen CES (Bericht ab Seite 14) wurden sie so auf Trab gehalten, daß sie alles andere als erholt zurückkamen. Allerdings waren die Mitbringsel von der weltgrößten Computerspiele-Messe wirklich beachtenswert: Alle News über die Neuerscheinungen der nächsten sechs Monate, interessante Hintergrundstories und einige witzige Messesplitter. Etwas völlig Unbekanntes gab es diesmal allerdings nicht zu entdecken, die meisten Hersteller präsentierten zumeist weiter fortgeschrittene Versionen bereits angekündigter Programme.

Der Begriff Multimedia, vor kurzem noch als neumodisches Wort für alles und nichts verschrien, hat jetzt langsam eine gewisse Eingrenzung erfahren. Alles in Ihrem PC, was nicht direkt mit CPU oder Speicher zu tun hat und der Wiedergabe oder dem Abspielen von Filmen oder Sounds dient, kann neudeutsch als "Multimedia"-Bauteil bezeichnet werden - also Soundkarte, Videokarte, Lautsprecher, CD-ROM-Laufwerk und der Monitor. Da wir uns im Hardwareteil nur der Vorstellung solcher "spieletauglichen" Komponenten, aber keinen RAM-Bausteinen, Druckern oder Gehäusen widmen, paßt der Begriff Multimedia-Teil für unsere Hardware-Seiten doch wie die Faust auf's Auge, finden Sie nicht? Ab Seite 125 finden Sie deshalb jetzt unseren neuen Multimedia-Teil - der Inhalt bleibt im Grunde genommen aber derselbe.

Thomas Borovskis

SPECS & TECS

Hier finden Sie die Grundvoraussetzungen, die Ihr System für dieses Spiel erfüllen muß.

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

Um das Programm optimal auszunutzen, benötigen Sie die folgende Ausstattung.

Ist das Spiel im Netzwerk, über Nullmodem oder Modem spielbar? Diese Informationen finden Sie hier.

RANKING

Falls das Spiel auf CD-ROM ausgeliefert wird - was inzwischen zu 90 % der Fall ist - finden Sie hier eine Schulnote, wie gut das Speichermedium CD ausgenutzt wird.

Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Disk oder CD-ROM?

Auch diesen Monat können Sie die PC Games in drei verschiedenen Varianten erwerben. Auf dieser Seite erklären wir - wie jeden Monat - die Unterschiede. Die Qual der Wahl liegt allerdings weiterhin bei Ihnen!



Wie jeden Monat bekommen Sie die PC Games für DM 7, 50 mit Coverdisk. Auf der Diskette befindet sich diesmal ein spielbares Demo des Megahits Aladdin, das in Ausgabe 1/95 satte 89% absahnen konnte. Das Magazin unterscheidet sich natürlich nicht von den beiden anderen Varianten.



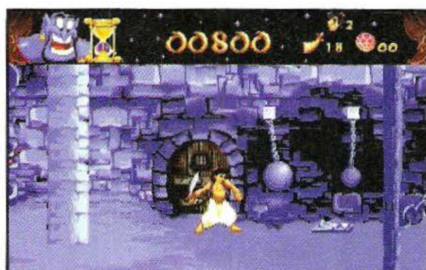
Wenn Sie 2 Mark drauflegen, dann bekommen Sie zum Magazin auch noch eine CD-ROM dazu. Auf der Silberscheibe finden Sie wie jeden Monat aktuelle Spieledemos und ausgewählte Shareware. Das Special beschäftigt sich diesmal mit Komprimierungsprogrammen.



Sollte Ihnen die exzellente Demo von Aladdin zu wenig sein, so sollten Sie bei PC Action zugreifen. In diesem Monat bekommen Sie neben dem Magazin die Vollversion von Big Sea, ein Spiel rund um das Piratenleben. Trotz des anderen Covers ist das Magazin identisch!

ALADDIN

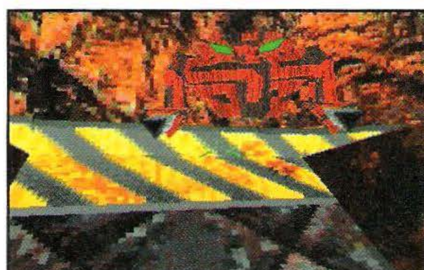




DARK FORCES



DESCENT



BIG SEA





INHALT

RUBRIKEN

Bug Report 118
Charts 86
Coming Up! 146
Coverdisk 5
Coverdisk Anleitung 88
Demoservice 62
Hitliste und Inhalt 94 90
Inserentenverzeichnis 66
Lesestoff 64
Kleinanzeigen 84
News 10
PC Games CD-ROM 12
Postscript 59
Tips & Tricks 67
What's up 4

REVIEWS

Alien Logic 46
Alone in the Dark 3 92
CD-ROM Volume 1 101
Civilization & Colonization 55
Combat Classics 55
Commander Blood 42
Crystal Caliburn 96
Defender of the Empire 54
Descent 32
Dominus 56

NOCH FRAGEN?

Die PC Games-Hotline
☎0911/6 42 77 62



Auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas wurde vom 6. bis 9. Januar das Spielejahr 1995 eingeläutet. Obwohl es sich um die erste Messe des Jahres handelt, gab es eigentlich nicht viel Neues zu sehen. Zum größten Teil wurden aktuellere Versionen längst bekannter Spiele präsentiert, was aber sehr leicht auf die extrem langen Entwicklungszeiten zurückzuführen ist, die eine Produktion mittlerweile in Anspruch nimmt. Dennoch: einige interessante Neuerscheinungen, die wir Ihnen natürlich ausführlich vorstellen, waren auch vertreten, so daß sich die weite Reise nach Nevada doch noch gelohnt hat. Es bleibt abzuwarten, ob die nächste große Messe, die Mitte Mai in Los Angeles stattfindet, mehr bietet. Wir hoffen es jedenfaßs!

14

DSA 2: Sternenschweif CD-ROM 98
Frontlines 110
Gone Fishin' 48
Hammer of the Gods 114
Hell 50
Hokum KA-50 44
NCAA 2 - Road to the Final Four 112
Ishar 3 55
Kingdoms of Germany 101
Loderunner 98
Master of Orion & UFO 55
Megafortress 98
Oldtimer 101
Power Drive 38
Profi Fußballtrainer 102
Quad Pack 2 101
Ravenloft 55
Retribution 104
Robinson's Requiem 55
Royal Flush 96
Shanghai 2 98
SimCity für Windows 98
The Koshan Conspiracy 55
Virtuoso 116
Wings of Glory 106
Zephyr 40

PD & SHAREWARE

Heretic 120
Clean Man 121
Highway Hunter 122
Cinema 122
Canton 123
Rise of the Triad 124

SPECIAL

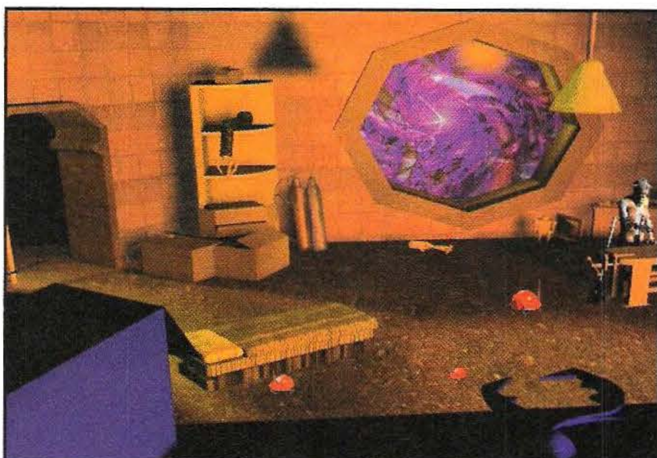
CES Las Vegas 14

MULTIMEDIA

Digitales Video 134
DTP Media Support 142
Leserfragen 140
Multimedia Upgrade Kits 138
News 128
Wave Blaster 32 Pro 127
Workshop DOS 144



32 Man kennt's: Rasante 3D-Grafik dient oft genug zur Vertuschung eines wenig überzeugenden Gameplays. Wie man programmiertechnisches Know-how mit intelligentem Spieldesign verbindet, beweist Interplay mit Descent - und hat sich damit das Prädikat „Spiel des Monats" redlich verdient.



50 Die Hollywood-Prominenz gibt sich die Ehre: Dennis Hopper, Geoffrey Holder, Stephanie Seymour und die rassige Grace Jones helfen Ihnen beim außergewöhnlichen SuperVGA-Adventure Hell auf die Sprünge. Begleiten Sie uns auf unserem Abstecher in die Hölle ...



138 Tutto completti: Wer seinen unscheinbaren PC zum High-Tech-strotzenden Grafik- und Soundwunder ausbauen möchte, fährt mit Multimedia-Upgrade-Kits oft am günstigsten. Wir haben das aktuelle Angebot für Sie unter die Lupe genommen.

UP TO DATE

Nachrichten

Die Abenteuer im Wing Commander-Universum nehmen kein Ende: bei Origin arbeitet Erin Roberts, Chris Roberts` Bruder, eifrig an der Fertigstellung von Privateer 2. Der Erscheinungstermin steht in den Sternen. +++ Noch im Frühjahr wird MicroProse eine Missionsdiskette zum Flugsimulator 1942 The Pacific Air War herausbringen. +++ Trilobyte unterstützt den Trend zur Limited Edition: 11th Hour wird voraussichtlich in begrenzter Stückzahl mit Buch und Ledercover ausgeliefert.







Im Büro des „Reeders" kann man zahlreiche Optionen und Funktionen anwählen (oben); stimmungsvolle Grafiken untermalen das Spielgeschehen (unten).

Der Reeder

Ports of Call `95?

Software 2000 bringt im März eine neue Wirtschaftssimulation. Der Titel „Der Reeder" verrät eigentlich schon alles über das Spiel: hier dreht sich alles um den Betrieb eines Schifffrachtbetriebs. Über 100 Häfen mit 32 verschiedenen Waren, neun Standardschiffe und die Möglichkeit, spezielle Frachter konstruieren zu lassen, zeichnen dieses Spiel aus. Fracht- und Warentermingeschäfte bzw. Personenbeförderung sind natürlich genauso möglich wie Spekulationen an der Börse und der Bau eines Erdölterminals.

Info: 386, CD-ROM, Software 2000, März









Detaillierte Grafiken hat Combat Air Patrol sowohl in den Flugsequenzen als auch bei den Zwischenanimationen zu bieten.

Combat Air Patrol

Futter für`s Netzwerk

Bis zu acht Spieler dürfen bei Combat Air Patrol im mittleren Osten Einsätze fliegen, um den Frieden in diesem Pulverfaß der Weltpolitik zu bewahren. Zur Verfügung stehen Ihnen dabei eine F14 Tomcat und eine F/A 18 Hornet. Sie können zwischen umfangreichen Campaigns, Einzelmissionen oder einem reinrassigen Actionmodus wählen, der natürlich besonders für Multiplayer-Spiele interessant ist. Tag- und Nachteinsätze gegen über 1.000 Zielobjekte, wie Brücken, Züge und mobile Anti-Luft-Raketenwerfer, sollen die Langzeitmotivation ins Grenzenlose steigern.

Info: 386, Diskette, Psygnosis, Februar

Magic Carpet Data Disk

Neue Magie in der Eiswelt

Zum 3D-Spiel des Jahres 1994 erscheint im Februar eine Data Disk mit 25 neuen Levels. Diese Missionen sollen mit (noch!) härteren Computergegnern, besserer Netzwerkunterstützung und neuen Zaubersprüchen aufwarten können. Hidden Worlds, so der Name der Data Disk, verwendet außerdem neue Landschaftsgrafiken, die zum größten Teil aus Eis, Nebel und Schnee bestehen.

Info: 486, CD-ROM, Bullfrog, Februar



Die neuen Missionen beinhalten auch veränderte Landschaftsgrafiken!

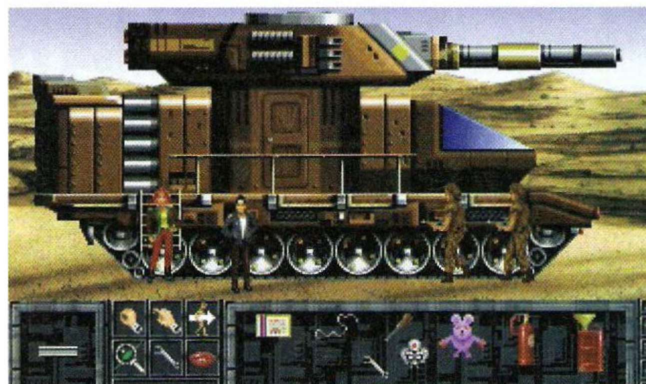
Dunkle Schatten

Computerspiel gegen Rechtsradikalismus

Diverse Nachrichtenmagazine beschäftigten sich in den vergangenen Wochen und Monaten mit dem Thema Computerspiele und stellten den typischen Spieler als rechtsradikalen Jugendlichen, der am liebsten nur Blut und harte Pornos über den Bildschirm flimmern sieht, dar. Daß es sich hier nur um eine relativ kleine Randgruppe handelt, weiß allerdings jeder, der sich nur ein bißchen mit dem Thema Computerspiele beschäftigt.
Praktisch für jeden, aber in ganz besonderem Maße für die eben genannte Gruppierung, hat das Bundesministerium des Inneren das Spiel Dunkle Schatten entwickeln lassen. In der Rolle eines Jungen, der sich in den Ferien am Bau eines Jugendzentrums beteiligen will, lernen Sie die „andere Seite" vermeintlicher Freunde kennen: die bisherigen Kumpanen entpuppen sich als Randalierer und Saboteure, die den Bau des Zentrums vereiteln möchten...Dunkle Schatten ist ein positiver Beitrag im Rahmen der Anti-Ausländerfeindlichkeits-Kampagne, und vor allem Art Department, das bekannte Programmierteam hinter diesem Spiel, verdient ein großes Lob. Bestellen können Sie das Spiel bei folgender Adresse:

Bundesministerium des Inneren • Kennwort: „Fairständnis" • Graurheindorfer Str. 198 • 53117 Bonn

Eine gute Idee: Dunkle Schatten beschäftigt sich mit dem Thema „Ausländerfeindlichkeit"!



Guilty

Neues Adventure von Psygnosis



Im Nachfolger von Innocent Until Caught wird Titelheld Jack T. Ladd aufgrund einiger unflätiger Bemerkungen gegenüber der radikalfeministischen Weltraumpolizistin Ysanne Andropath dazu verurteilt, sein Dasein fortan auf einem Gefängnisplaneten zu fristen. Auf dem Weg zum Gefängnis lauern zahlreiche Gefahren, zwischenmenschliche Irrungen nehmen überhand und das defekte Raumschiff droht jeden Augenblick liegenzubleiben. 100 Schauplätze, zwei wählbare Helden und aufwendige Zwischensequenzen mit Sprachausgabe erhöhen die Spannung auf diesen vielversprechenden Titel.



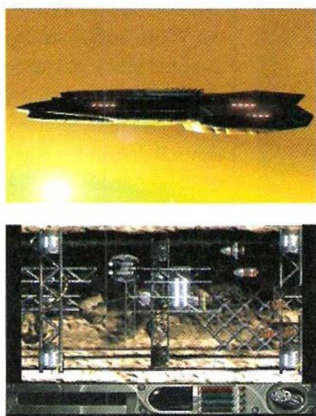
Der ehemalige Steuerflüchtling Jack T. Ladd muß diesmal dem Gefängnis entfliehen.

Info: 386, CD-ROM, Psygnosis, Februar

Prototype

Actionspiel von NEO

Das österreichische Softwarehaus NEO (Der Clou!, Whale`s Voyage) versucht jetzt, im Actionsektor Fuß zu fassen - und das scheinbar mit Erfolg. Die ersten Screenshots sehen phantastisch aus: Multi-Parallax-Scrolling in sechs Ebenen, Spezialeffekte, wie sie bislang nur auf einem Amiga zu sehen waren, und zahlreiche mit Silicon Graphics- und Alias-Raytracing versehene Animationen der Raumschiffe könnten das Spiel zur neuen Referenz machen. Die CD-ROM-Version bietet darüber hinaus satte 30 Minuten High-End-Studiomusik von NEO Project (Burning Time).



Prototyp könnte der neue Stern am Actionhimmel sein.

Info: 486, CD-ROM, NEO, März

SimIsle

Inselplanung à la SimCity

Das 1988 von Matthew Stibbe gegründete Unternehmen Intelligent Games arbeitet momentan an SimIsle, einer Wirtschaftssimulation rund um den tropischen Regenwald. Zahlreiche ökonomische, aber auch ökologische Aspekte müssen beim Aufbau der Wirtschaft beachtet werden, um schließlich mit Gewinn aus dem Projekt herauszugehen, ohne die Umwelt ruiniert zu haben. Grafik, Sound und Gameplay sind stark an SimCity 2000 angelehnt, so daß sich die meisten Fans dieses Genres sofort zurechtfinden werden.

Info: 386, CD-ROM, Intelligent Games, April







SimIsle bietet eine völlig neue Grafik-Engine, so daß die Landschaften sehr viel realistischer als bei SimCity 2000 wirken!

PC Games CD-ROM 03/95

Frühlin

Obwohl es zu Jahresbeginn etwas ruhiger in den Entwicklungsstuben der Softwarehäuser zuging, riß der Strom an guter Demo-Software auch in diesem Monat nicht ab. Als Flaggschiffe haben wir diesmal zum einen das Spiel des Monats, Descent, und zum anderen das langerwartete Dark Forces von LucasArts auf dem Silberling.





PC Games CD-ROM 03/95

INHALT

Spielbare Demos
Dark Forces
Mechwarrior 2
Lion King
Aladdin
Brett Hull Hockey
Unnecessary Roughness
Descent
Virtuoso
Psycho Pinball
Höhlenwelt
Star Crusader
Scottish Open Golf
Blackhawk
Total Carnage
Bodycount
Flight Commander II
Stereoworld
Shadow of the Comet

Komprimier-Programme-Special
ZipNavigator
WinZip 5.5
Drag And Zip 5.0
ArcMaster 10.7
Shez
Crush 1.3
ZIP PRO 1.0
Pkware Tools 2.04
ZipDisc
ZipShell 4.0
WinZip 5.6 BETA
LHA 2.55B
ARJ 2.41a
SQWEZ 2.2
ZipBack
ExeChain 2.0
I-PK-Tool
PK204G.EXE

Bugfixes
Wing Commander Armada Patch V1.0
WC Armada 6-Player Mode
Serf City (Die Siedler) V1.1
Delta-V CD-ROM Update
Dark Sun: Wake of the Ravager CD V1.1
Dark Sun: Wake of the Ravager Disk V1.1
Alien Legacy V1.01
Hockey League Simulator 2 V1.14
Earthsiege Gravis Ultrasound Update
Blackthorne Joystick Patch
Nascar Racing V1.1
The Grandest Fleet Disk
The Grandest Fleet CD-ROM
Knights of Xentar Patch
Magic Carpet Level 50 Patch
Armored Fist Disk V1A14
Armored Fist CD-ROM V1A14
WC3 Joystick Patch
Panzer General Disk V1.1
Panzer General CD-ROM V1.1

Shareware
Stalker
Shia Doo
Gunhead
Darkwolf
Silkworm
Animal Quest
Airborne
Sinaria
Gamma Wing
Nestlé Werbespiel
1994 Pool
VR Slingshot

PC Games 03/95 PC Games CD-ROM

ZUM SAMMELN!
Mit den CD-Inlays zum Ausschneiden können Sie die PC Games CD-ROM auch im CD-Schrank oder -Rack aufbewahren.

Und so gehen Sie vor



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File "START.BAT" aufzurufen. Sollte das Menüprogramm nicht einwandfrei laufen, liegt dies wahrscheinlich an Ihrer Grafikkarte und deren VESA-Kompatibilität. Falls Ihre Grafikkarte über keinen fest eingebauten VESA-Treiber verfügt, haben Sie zwei mögliche Vorgehensweisen: Mit der Datei VESA_ON.BAT können Sie über ein kleines Menü einen Treiber auswählen, der in den Speicher geladen werden soll. Wenn Sie etwas genauer über die technischen Daten Ihrer Grafikkarte Bescheid wissen, können Sie auch die Datei VESA_INS.BAT starten, welche den VESA-Treiber dann optimal an Ihr System anpaßt. Sollten Sie mit den beiliegenden Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start "abstürzen" läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm. Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so starten Sie bitte die Datei HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM und lesen die dort zu findenden Hinweise oder schlagen Sie in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, so finden Sie im Verzeichnis "ZIP" der CD-ROM alle Demos in gepackter Form. Alle Programme auf der CD-ROM lassen sich auch "von Hand" starten bzw. installieren.

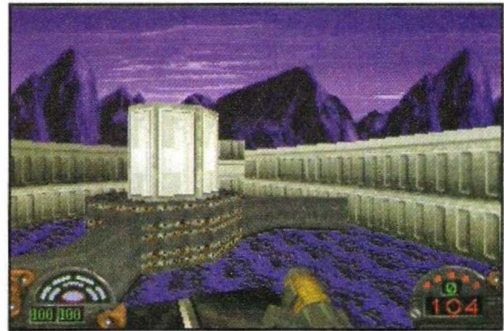
gserwachen!

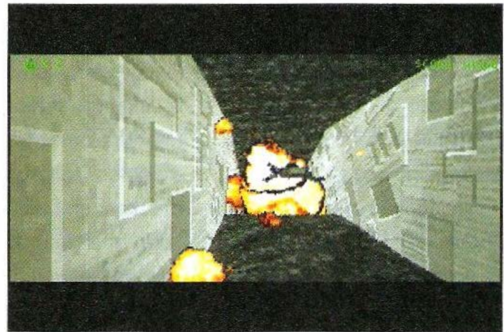
Komprimier-programme-Special

So gut wie jedes Programm, das man heutzutage auf Disketten oder Moilboxen findet, liegt in komprimierter Form vor. Besonders durch den starken Zulauf, den die DFÜ-Szene derzeit erhält, gewinnt die Möglichkeit, Daten auf einen Bruchteil ihrer Größe zu "packen", an Aktualität. Doch wer hat schon immer den neuesten Packer parat? Um Ihnen immer das richtige Werkzeug an die Hand zu geben, wenn es um Dotenkomprimierung geht, hoben wir Ihnen eine Auswohl der besten Shareware-Programme zu diesem Thema zusammengestellt. Sie finden olle Programme unseres Packer-Specials im grafischen Menüprogromm. Wer die Vorzüge dieser Programme einmal entdeckt hat, wird sie nie mehr missen wollen. Denken Sie deshalb auch doron, daß olle Autoren dieser Programme von der relativ geringen Registrierungsgebühr leben müssen. Also: Wenn Sie merken, daß das eine oder andere Programm für Sie unentbehrlich geworden ist, lassen Sie sich das Programm beim Autor registrieren. Als registrierter User bekommen Sie noch weitere Vorteile.

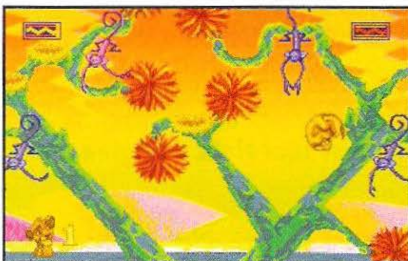
Die Demos des Monats

Wieder finden Sie die Demos von zwei absoluten Spitzenprogrammen auf der aktuellen Cover CD-ROM. Descent von Interploy konnte sich knapp gegenüber Dark Forces von LucosArts behaupten. Während Dark Forces sich an Fons des Id-Actionspiels XXXX richtet, trägt Descent ganz neue Gesichtszüge: Mit einem kleinen, ober gut bewaffneten Gleiter fliegen Sie durch die engen Schächte verschiedener Weltroumstotionen. Ein schnelleres Fluggefühl gab es bisher nicht - purer Geschwindigkeitsrousch!





Neue Demos in diesem Monats...



DER KÖNIG DER LÖWEN:
Jump & Run-Vegnügen mit kinoreifer Grafik



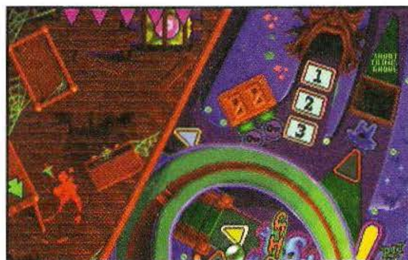
ALADDIN:
Animationen so flüssig wie im Zeichentrickfilm!



VIRTUOSO:
3D-Action im XXXX-Stil.



MECHWARRIOR 2:
Mit einem schwer bewaffneten Kampfroboter unterwegs.



PSYCHO PINBALL:
Flipper-Action in SuperVGA. 3-Minuten-Demo von den MicroMochines-Progrommierem.



DIE HÖHLENWELT:
Ein erstklassiges Grafik-Adventure vom Bundesliga Monoger-Hersteller Software 2000.

...und jede Menge weiterer spielbarer Demos, Animationen, die besten Shorewore-Spiele des Monats und brandneue Bugfixes!!!

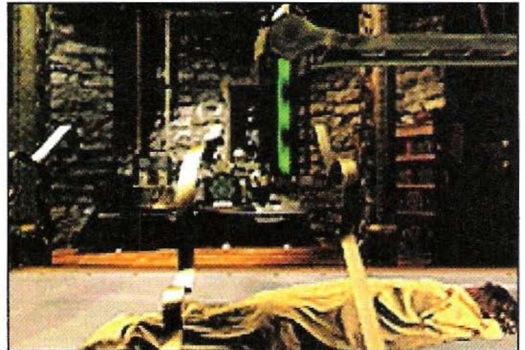
Zu viele Messen verderben den Brei. Unter diesem Motto hätte die Winter CES in diesem Jahr stehen können, denn wirklich neue Produkte fand man nur nach stundenlanger intensiver Suche. Zahlreiche Hersteller konnten aufgrund der langen Entwicklungszeiten lediglich neue Versionen ihrer schon vor Urzeiten angekündigten Programme präsentieren, so daß gerade die kleinen Software-Schmieden riesigen Zulauf verzeichnen konnten.

Die CES

Viele berichten von der CES, aber die meisten verschweigen, daß sich die Messe eigentlich mit allen Formen der Unterhaltungselektronik beschäftigt und nicht nur mit Computerspielen. Auf dem riesigen Gelände findet man beispielsweise überdimensionale Monster-Trucks mit Super-Sub-Woofern und diverse Audio- und Videogeräte...







The Lost Mind of Dr. Brain ist wieder ein fesselndes Puzzlespiel für jung und alt (links); bei Frankenstein erleben Sie die altbekannte Story aus der Perspektive des Monsters, das sein neues Ich erforschen muß (rechts)!

Puzzle- & Denkspiele

Der bekannteste Vertreter der Puzzle- & Denkspiele ist wohl immer noch The 7th Guest. Gerade aus diesem Grund wird der Nachfolger The 11th Hour mit Spannung erwartet. Zur stilechten Präsentation hatte Virgin den Hauptdarsteller Rob Airschbolder eingeflogen, der auf dem Stand eifrig Autogramme gab. The 11th Hour bietet neben ausgeklügelten Puzzles qualitativ beeindruckende Videoszenen, die mit 30 Frames pro Sekunde ablaufen. Mit derart beeindruckenden Leistungsdaten kann auch Interplays Frankenstein aufwarten, allerdings wurde hier mit Tim Curry ein echter Topschauspieler verpflichtet. Der Untertitel Through the Eyes of the Monster verrät schon einiges über die Story: in der Rolle des Monsters müssen Sie die Umgebung und sich selbst erkunden - ständig begleitet vom wahnsinnigen Dr. Frankenstein! Spielerisch ähnelt Frankenstein stark The 11th Hour: viele Puzzles und Denkaufgaben. Apropos Denksport: Wer Herausforderung für die kleinen grauen Zellen sucht, wird mit Sicherheit bei The Lost Mind of Dr. Brain fündig. Sierras Fortsetzung der bekannten Serie bietet wieder eine Menge Humor und viele knifflige Aufgaben -

CES Las Vegas

Stadt der Spiele

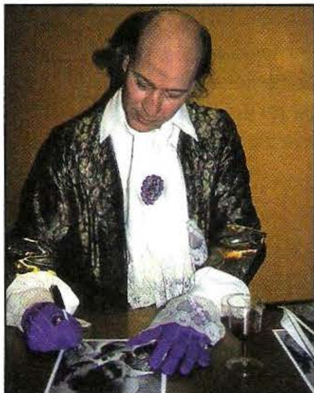
Aus dem riesigen Bereich der Unterhaltungselektronik sind Computerspiele mittlerweile nicht mehr wegzudenken - das hat die Winter CES in Las Vegas einmal mehr bewiesen: in insgesamt fünf Hallen zeigten alle namhaften Hersteller die Produkte für das Spielejahr 1995!



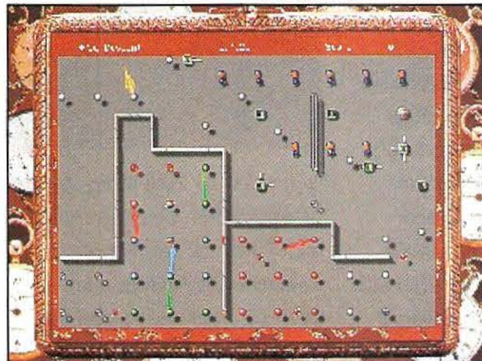
Magic - The Gathering

In den Staaten ist dieses Spiel bereits ein großer Hit. Der Fantasy-Spezialist Wizards of the Coast zeichnet für dieses Kartenspiel verantwortlich und hat die Lizenz für die Computerumsetzung an MicroProse vergeben. Dabei handelt es sich um ein hochkomplexes Kartenspiel, das nicht im geringsten mit Solitaire und ähnlichen Vertretern dieses Genres zu vergleichen ist. Das Spiel soll extrem simpel sein, aber dennoch ein Maximum an Strategie bieten. Ob sich das Spiel in Deutschland durchsetzen kann, hängt wohl vom Bekanntheitsgrad und vom Verständnis ab.

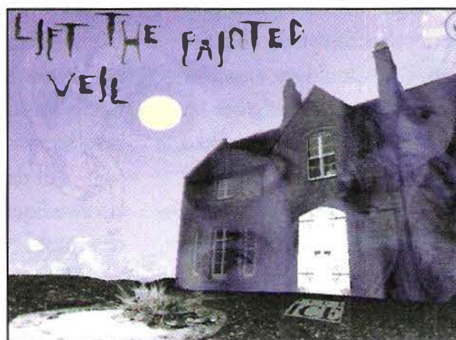




Prominenz am Stand von Virgin: Rob Airschbolder, der Hauptdarsteller von The 11th Hour, gab bereitwiRig Autogramme.

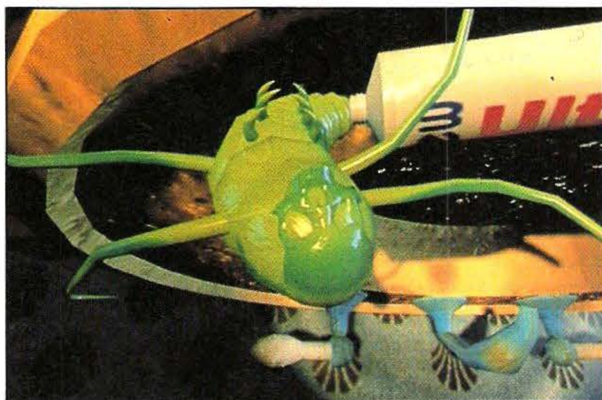


ClockWerx ist das neueste Werk von Tetris-Schöpfer Alexey Pajitnov: mit Hilfe der Maus müssen Sie Uhren in jeder Form zum Ausgang eines Levels bugsieren.



Mit Blue Ice feierte Art of Mind sein Debut auf der CES. Abgedrehte Rätsel und knallige Grafiken erwarten hier den Spieler. Hätten Sie gedacht, daß Sie bei diesem Puzzle die Sonne in die Hand nehmen müssen?

diesmal wird das Ganze jedoch multimedial aufbereitet! New World Computing zeigte ein Spiel, das speziell auf den amerikanischen Markt zugeschnitten ist und wohl nicht als deutsche Version erscheinen wird: MultiMedia Celebrity Poker ist ein Pokerspiel mit Videosequenzen. Dazu wurden Stars wie Jonathan Frakes (Star Trek) und Morgan Fairchild (Flamingo Road) ins Studio geholt. Ebenfalls mit reichlich Videos gespickt wurde eine neue Version des Activision-Klassikers Shanghai. Führt man bei Shanghai: Great Moments zwei Teile zusammen, so bekommt man einen netten Film zu sehen - Fazit: für Fans! Alexey Pajitnov, der Erfinder von Tetris, hat auch ein neues As im Ärmel: ClockWerx. Bei diesem Denk- und Geschicklichkeitsspiel dreht sich alles um Uhren und richtiges Timing. Über 100 Level und eine Modem-Option könnten auch dieses Spiel zum Hit machen! In eine ganz andere Richtung geht Blue Ice, das Erstlingswerk von Art of Mind. Dieses surreale Abenteuerspiel besteht zum größten Teil aus völlig abgedrehten Puzzles und psyche-





Monster aus der Tube! 11th Hour kann furchtsamen Gemütern den einen oder anderen Schauer über den Rücken jagen (links); Hard Corps von SCI wird ein Hi-End-3D-Shooter mit tollen Grafiken (rechts).

Statements

Guido Henkel feierte mit der Schicksalsklinge und Sternenschweif in Deutschland riesige Erfolge, stand aber immer im Schatten amerikanischer Programmierer. In den Staaten bekam er jetzt von CD-ROM-Today, Strategy Plus und PC Gamer den Award für das beste Rollenspiel des Jahres.



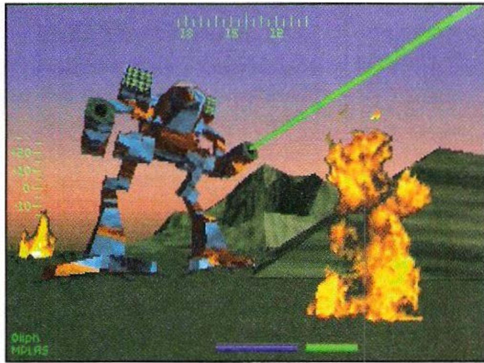
„Endlich wurde unser Genie erkannt", meinte Guido Henkel mit einem Grinsen auf den Lippen, als er auf die zahlreichen Awards angesprochen wurde. Robert Sirotek hat ebenfalls gut lachen (links); Sir-Tech vertreibt Sternenschweif (Star Trail) in den USA.

Chuck Anderson ist Grafiker bei Atomic Games, einem kleinen Team, das momentan zusammen mit dem großen amerikanischen Strategiespezialisten Avalon Hill arbeitet. Er zeichnet speziell für Beyond Squad Leader verantwortlich, das sich wesentlich von seinen beiden Vorgängern unterscheidet.

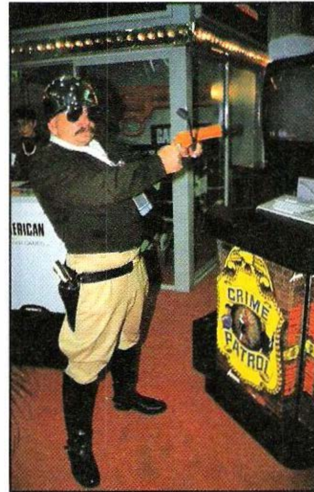


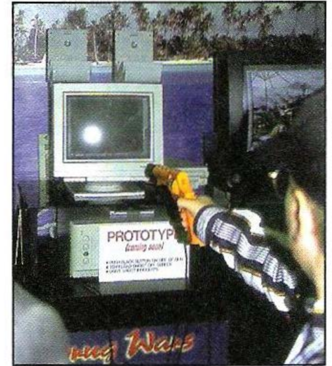
„Auf dem Strategiemarkt haben heutzutage nur Real-Time-Spiele echte Erfolgsaussichten. Sie sind weniger komplex und wesentlich spannender!", beurteilte Chuck Anderson die Zukunft der Strategiespiele.

Willi Carmincke war Geschäftsführer von Thalion, einem deutschen Team, das unter anderem für Amberstar und Airbus A320 verantwortlich zeichnete. Heute ist er Marketing Manager bei der Bertelsmann-Tochter The Red Balloon, die mit Multimedia-Anwendungen, Spielen und Educationsoftware in den Markt drängt. **„Ambermoon ist zu 95% fertig! Es fehlt lediglich der Dungeonabschnitt - und der sollte in knapp 14 Tagen fertiggestellt**



Im Augenblick schießen BattleTech-Spiele wie Pilze aus dem Boden, jedoch scheint MechWarrior 2 alles bisher Dagewesene zu schlagen. Hier eine Grafik aus dem Spiel!





Bei American Laser Games präsentierten stilvoll verkleidete Mitarbeiter die GameGun (links); man durfte aber auch selbst testen (rechts).

delischen Grafiken. Einschätzen läßt sich das Spiel von Rik Yapp und Carol Nudds (ehemals bei Empire beschäftigt) nur sehr schwierig, es ist einfach zu einzigartig.

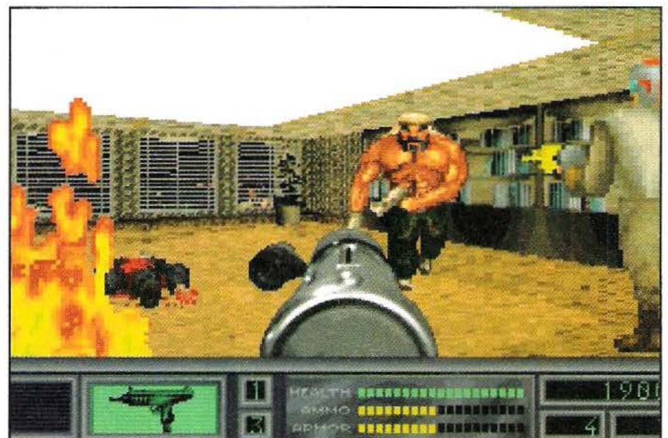
Actionspiele

Viele denken beim Genre Actionspiele gleich an Doom 2 und Konsorten, jedoch werden auch Jump & Runs und Kampfsportspiele auf dem PC immer attraktiver. Prominentester Vertreter der fernöstlichen Prügelspiele ist wohl Street Fighter 2, das Gametek im Augenblick als Super Turbo-Version für den PC umsetzt. Außerdem von Gametek: Brutal - Paws of Fury. Im krassen Gegensatz zum Spieletitel prügeln sich hier eher niedliche Karate-Tiere - ohne Blut und unnötige Gewalt. Das junge Team 47-Tek konnte gleich mit zwei Spielen aufwarten: Creep Clash und Sentò. Während Creep Clash weniger überwältigend aussieht, kann wenigstens Sentò - da es ein wenig an Segas Virtua Fighter erinnert - streckenweise überzeugen. Der Clou: wer eine Matrox Impression Plus oder Impression Lite 64 Bit-Grafikkarte sein eigen nennt, kann unter DOS im 640x400-Modus spielen - mit 65.000 Farben! Gleich zwei Klassen besser war da schon FX Fighters, das GTE auf der Winter CES zeigte. Dieser Virtua Fighter war zwar erst zu 20% fertig, machte aber schon einen grundsoliden Eindruck und konnte durch sehenswerte Animationen (Würfe und Kicks) begeistern. Reinrassige Shooter gab es wieder bei American Laser Games zu sehen: The Last Bounty Hunter, Drug Wars und Crime Patrol dürften Spielhallengängern bereits bekannt sein. Auf dem PC bieten diese kurzweiligen Spielchen wieder akzeptable Action mit mäßigen Videosequenzen und wenig Spieltiefe. Interessant hört sich jedoch die Neuentwicklung Gamegun an, mit der man direkt auf den Bildschirm zielen kann - eine Maus wird also nicht mehr benötigt. Auf der Messe wurde lediglich der Prototyp vorgestellt, bis zum fertigen Produkt dauert es noch einige Wochen. Doom 2-Plagiate gaben sich auf der Winter CES pausenlos die Hand. Iron Angel of the Apocalypse wurde für`s 3DO entwickelt und wird demnächst für den PC umgesetzt. Es bietet solide Action, ohne jedoch wesentliche Neuerungen zu beinhalten. Das gleiche gilt auch für Operation Bodycount, das nur durch unnötige Brutalität

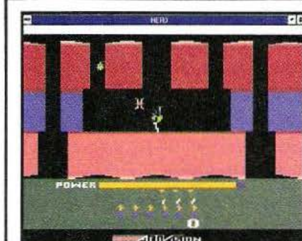


Street Fighter 2 sieht ausgesprochen gut aus und kann vor allem durch eine tolle Farbgebung überzeugen - ein vorprogrammierter Hit?

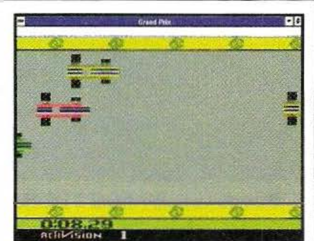
3D-Actionspiele übelster Sorte gab es auf der CES reihenweise zu sehen. Bestes Beispiel für schlechten Geschmack: Operation Body Count.



Atari 2600 Action Pack



Für Nostalgiker hat Activision einen ganz besonderen Leckerbissen in Vorbereitung. Das Atari 2600 Action Pack für Windows beinhaltet 15 Original-Atari-Spiele, die zwar technisch längst überholt sind, aber dennoch nicht an Reiz verloren haben. Unter anderem finden sich hier Titel wie Pitfall, H.E.R.O., Seaquest oder Grand Prix! Wer sein Atari 2600 längst auf dem Flohmarkt losgeschlagen oder wer einmal die Faszination der guten, alten Videospiele erleben möchte, darf sich diese grandiose Compilation nicht entgehen lassen.




Thunderhawk konnte auf dem Mega CD reichlich Lorbeeren einstecken. Die erste Fassung der PC-Version sieht jedoch noch besser aus!


Sentò von 47 Tek unterstützt spezielle Grafikkarten - nur schade, daß diese Karten zumindest in Deutschland nicht besonders verbreitet sind.



Brutal - Paws of Fury beschäftigt sich in witziger Form mit dem Thema Prügelspiele. Die Animationen können jetzt schon begeistern.

Das Action-Adventure Wetlands von New World Computing erinnert zwar stark an Cyberia - bekommt aber durch die vielen comicmäßigen Grafiken einen individuellen Touch!



FX Fighter wurde in einer 20%-Version vorgestellt. Wenn diese Prozentangabe stimmt, können wir uns auf ein Spitzenspiel á la Virtua Fighter gefaßt machen.

unangenehm auffiel. Heretic stellen wir Ihnen bereits in dieser Ausgabe (siehe Shareware-Teil) vor, genauso wie Descent von Interplay (Spiel des Monats). Sales Curve Interactive möchte die Vergangenheit auf sich beruhen lassen und mit handfesten Konzepten einen Neuanfang wagen. Ein Doom-Clone mit wirklich ausgezeichneten Grafiken wird Hard Corps, das sowohl im Netzwerk als auch über Modem gespielt werden kann. Lawnmower Man 2: Jobe`s War tendiert in die gleiche Richtung, so daß man von dem Puzzle-Desaster des Vorgängers verschont bleiben wird. Auch hier setzt SCI auf Multiplayer-Fähigkeit.
Multiplayer-Spaß für Puristen bieten Velocity und MicroProse. Velocity bringt eine verbesserte Spectre VR-Version für Windows auf den Markt, die neben Videosequenzen auch neue Gegner und Raumschiffe bietet. Cyberstrike von MicroProse sieht aus wie der kleine Bruder von Spectre, kann auf dem amerikanischen Markt aber schon Achtungserfolge verbuchen. Ob das Spiel in Deutschland erscheinen wird, ist noch unsicher.
Mit Terra Nova - Strike Force Centauri hat Looking Glass (System Shock, Flight Unlimited) wieder einen potentiellen Hit in der Mache. Das Spiel schlägt in die gleiche Sparte wie Earthsiege und MechWarrior, ist aber sehr viel actionlastiger und verfügt über eine völlig neue Grafik-Technik, die sich sinnigerweise TerraScaping nennt und höchst realistische Landschaftsgrafiken garantiert. Ebenfalls um cybernetische Kampfroboter dreht es sich bei The Terminator: Future Shock, dem Nachfolgeprodukt zu Terminator Rampage. Bethesda Softworks hat am Gameplay nicht viel geändert, hier müssen wieder einmal fiese Terminatoren aus dem Weg geräumt werden. Dafür wurde aber die 3D-Engine gründlich überarbeitet und die feindlichen Roboter detaillierter gezeichnet.



Spielautomaten

Las Vegas ist ein heißes Pflaster - vor allem für Spieler. Jedem Zocker werden vielfältige Möglichkeiten gegeben, sein sauerverdientes Geld an den Mann zu bringen, ob am Roulette-Tisch, beim Blackjack oder an den typischen Einarmigen Banditen. Die Funktionsweise ist denkbar einfach, schließlich müssen hier die Rubel im Sekundentakt rollen: Münze rein, Hebel ziehen, fertig!



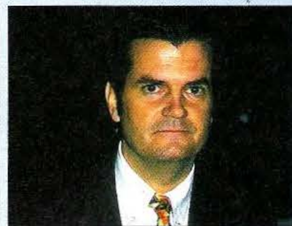
sein!", antwortete Willi Carmincke auf die Frage nach dem endgültigen Erscheinungstermin von Ambermoon.

Richard Barclay ist die rechte Hand der beiden Geschäftsführer und hat maßgeblichen Einfluß auf alle Software-Entwicklungen, die bei Core Design in Angriff genommen werden.



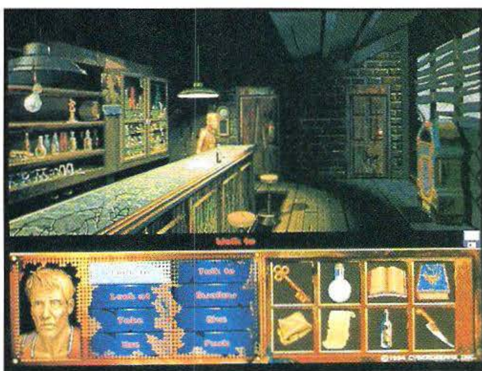
„Die Grafiken wurden stark verbessert, aber am Gameplay hat sich nichts geändert. Thunderhawk ist und bleibt ein Actionspiel - auch auf dem PC!", sagte Charles Barclay und dementiert damit alle Gerüchte über einen neuen Helikoptersimulator.

Bryan Brandenburg ist Chefentwickler bei Power Games Intl. und beschäftigt sich seit Jahren mit Brettspielen und den Möglichkeiten, diese auf Computersysteme zu übertragen. Power - The Game ist das Resultat dieser Forschungsarbeit.

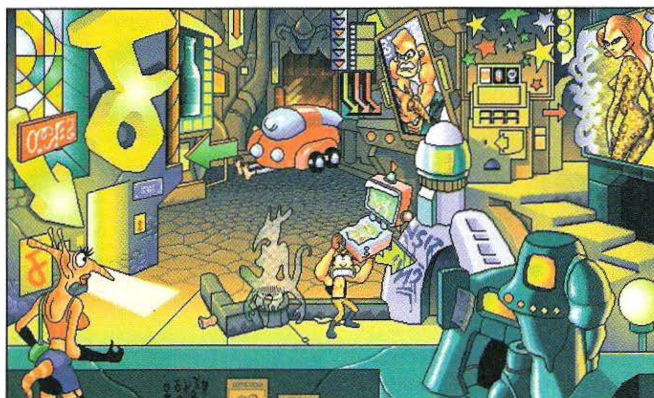


„Das traditionelle Brettspiel wird sich immer mehr auf den PC verlagern. Hier müssen die Spieler nicht würfeln und rechnen - das macht der Computer!", ist seine Meinung zum Thema Spiele der Zukunft.

Jean Marc Morel programmierte Alone in the Dark 2 und 3 für Infogrames und arbeitet momentan an einem neuen Spiel, das auf der gleichen Engine beruht, aber dennoch völlig anders aussehen wird; neben ihm steht sein Freund und Kollege Laurent Paret.



Cyberdreams hat sich mit I have no Mouth, and I must scream eine Toplizenz gesichert. Die gleichnamige Kurzgeschichte ist ein Topseller in England und Amerika.



Woodruff wirkt wie ein Comic, ist aber ein reinrassiges Adventure - hier treibt Woodruff in einer Bladerunner-ähnlichen Umgebung groben Unfug!

Pure Action bietet auch Thunderhawk 2 von Core Design, das eine Umsetzung vom Sega Mega CD darstellt. Absolut flüssige, schnelle 3D-Grafik und ausgeklügelte Missionen mit einer Vielzahl an verschiedenen Gegnern zeichnen dieses Helikopterspiel aus. Für`s Mega CD war Thunderhawk ein Riesenhit, hoffentlich kann Core diesen Erfolg auf dem PC wiederholen. Ein wenig an Cyberia erinnert Wetlands von New World Computing, allerdings wirken die Animationen im Puzzleteil sehr viel comicmäßiger als bei Interplays Zukunftsthriller. Fans von Super Mario Kart haben mit Sicherheit die News-Meldungen über Super Karts gebannt verfolgt. Jetzt steht die Fun-Simulation kurz vor der Vollendung und konnte gerade in puncto Geschwindigkeit noch sehr viel Boden gutmachen. Der Clou: es wird eine Netzwerk-Option geben, so daß acht Spieler an den heißen Rennen teilnehmen können. Auf Jump & Run-Seite gab es nur ein beachtenswertes Highlight: Pitfall - The Mayan Adventure. Die Fortsetzung des bekannten Atari-Klassikers wird multimedial aufgepeppt und erscheint nur auf CD-ROM.

Adventures

Momentan fällt es schwer, interaktive Filme und Adventures auseinanderzuhalten. Psygnosis baut zumindest auf die altbewährte Variante und veröffentlicht mit Discworld ein Spiel nach der Buchvorlage von Terry Pratchett. Woodruff & The Schnibble of Azimuth sowie Space Quest 6 sind ebenfalls seit langem angekündigt und vielen mehr als bekannt - die Frage ist nur, wann erscheinen diese beiden Vorzeige-Adventures?
Freunde des Horrorfilms werden sich auf Hellraiser freuen,

Kaum hat Take 2 den Thriller Hell fertiggestellt, ist schon das nächste Projekt in Arbeit: Bureau 13 bietet ein abwechslungsreiches Gameplay.

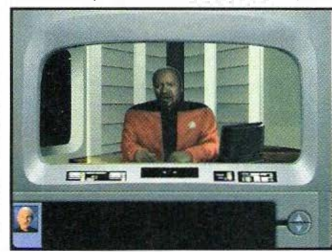


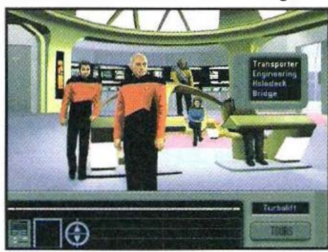
Eine Szene wie aus dem Hitchhiker`s Guide: Roger Wilco steht bei der Fülle an Raumschiffen vor der Qual der Wahl!

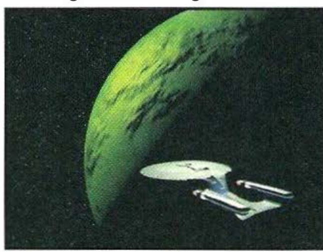


Star Trek: The Next Generation

Nachdem die Serie in den USA nach der siebten Staffel ad acta gelegt wurde, müssen wahre Trekkers (nein, nicht Trekkies!) nun auf Spectrum Holobytes Umsetzung umsteigen. Die Charaktere wurden bei A Final Unity, so der Untertitel des Spiels, digitalisiert, mit Grafik-Tools manuell ausgemalt und schattiert, damit sie ihren humanoiden Gegenstücken so ähnlich wie möglich sind. Data ist bleich wie der Mond, Worf hat markante Gesichtszüge und Deanna Troi und Beverly Crusher sind ebenso bezaubernd wie die Schauspielerinnen, die sie porträtieren. A Final Unity ist recht schwer zu klassifizieren. Auf den ersten Blick sieht es wie ein Abenteuerspiel aus. Es ist allerdings möglich (und notwendig), in verschiedene Rollen zu schlüpfen und die Stärken der einzelnen Charaktere bei der Lösung des Spiels so effektiv wie möglich einzusetzen. Hierdurch wirkt die Story oftmals wie ein guter Roman, in dem das Geschehen ebenfalls aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet wird. Star Trek: The Next Generation - A Final Unity ist nicht in einzelne Episoden unterteilt. Die Missionen erfolgen eher zufällig. D. h. sie ergeben sich aus der Handlung und spinnen ein Netzwerk aus miteinander verbundenen Sub-Missionen, deren Kombination zur endgültigen Lösung des Spiels führt. Bis dahin benötigen selbst erfahrene Spieler zwischen 40 und 50 Stunden.









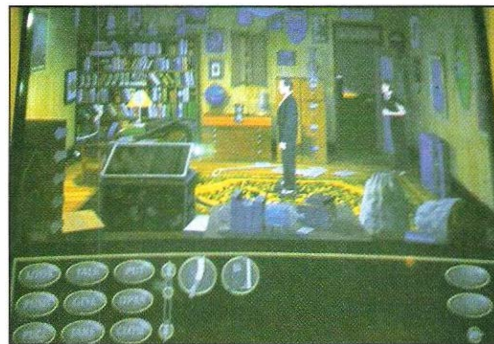
Infogrames möchte vom Alone in the Dark-Image weg: das Adventure Prisoner of Ice soll die neue Produktpalette einläuten!



Horrorfans werden vor Freude an die Decke springen: der bisher unbekannte Hersteller Magnetic setzt den Film Hellraiser für CD-ROM um.

das auf dem gleichnamigen Kultstreifen basiert und von der jungen Firma Magnetic Interactive entwickelt wird. The Big Red Adventure konnten wir Ihnen ebenfalls in der letzten Ausgabe vorstellen, viel getan hat sich seitdem nicht. Capstone scheint hingegen einen Riesenfisch an Land gezogen zu haben. Die Jungs aus Miami haben die Lizenz zu William Shatners TekWar (läuft momentan auf RTL2) erworben und wollen aus der tollen Story ein CD-ROM-Adventure stricken. Wenn man sich jedoch an Titel wie Beverly Hill Billies oder Surf Ninjas erinnert, kann man nur die Daumen drücken - und zwar ganz fest!

Sanctuary Woods kam gleich mit zwei neuen Adventures im Gepäck. Buried in Time ist die Fortsetzung des in Deutschland weniger erfolgreichen Journeyman Project. Diesmal wurden satte 25.000 gerenderte Grafiken ins Spiel integriert, jedoch hat sich am Gameplay nichts verändert. Weitaus erfolgsträchtiger scheint da The Riddle of Master Lu: in der Rolle von Robert Ripley müssen Sie in den 30er Jahren das Böse bekämpfen. Sie müssen ein uraltes Artefakt finden, das die Macht besitzt, den Ausgang des Zweiten Weltkriegs zu beeinflussen - das hört sich doch ganz nach Indiana Jones an, oder? Technisch gibt es schon jetzt nichts mehr zu bemängeln: vor allem die tolle Animation der Charaktere kann den Spielerin ihren Bann ziehen. Das gelingt den Hell-Machern Take 2 ebenfalls recht gut: Bureau 13 ist aber nicht nur in puncto Grafik und Sound ein Genuß, es bietet auch noch eine hervorragende und packende Story. Als Kopf einer kleinen Agentengruppe, die sich aus einem Vampir, einer Hexe und einem MechWarrior zusammensetzt (!), müssen Sie außerirdische und



The Riddle of Master Lu basiert auf den Erzählungen von Ripley, einem skurrilen Kuriositätensammler. Deshalb dreht sich auch im Spiel alles um Antiquitäten.

Preisverleihung

Messen wie die CES bieten reichlich Gelegenheit zur Selbstbeweihräucherung. Preise wie „Innovativstes Produkt des Jahres" oder „Bestes Interface" werden oft und gerne vergeben. Hier nun eine eigene (nicht ganz ernstzunehmende) Auswahl unserer diesjährigen Favoriten:

Der Goldene Dauerlutscher geht an Trilobyte für The 11th Hour. Ungeheuer, wie die Jungs es schaffen, diesen Titel Messe für Messe zu präsentieren, ohne ihn tatsächlich zu veröffentlichen. Der soll aber nun endgültig wie von Geisterhand Mitte März erscheinen! Ehrlich...kein Scherz!

Der Silberne Houdini gebührt Sierra, der meistgesuchten Softwarefirma der CES. Sierra kommt gar nicht erst zum Messezentrum, sondern veranstaltet seine eigene Mini-Messe in einem naheliegenden Hotel. Auf der anderen Seite: Wo sonst könnte man Jazzer Al Lowe und seine Band besser bewundern?

Die Luftblase des Jahres vergeben wir gerne an Microsoft. Windows 95, die Mutter aller Betriebssysteme, hat den Jahreswechsel verpennt und wird nun erst im August zu fensterln beginnen, wie Billyboy Gates verschämt eingestehen mußte.

Der Pinocchio Award geht an Interplay. „Wenn Stonekeep bis Weihnachten nicht fertig ist, wird das Projekt eingestellt", ließ man landauf und landab ertönen. Hat leider nicht geklappt - aber Ostern ist ja auch ein netter Veröffentlichungstermin! Außerdem würden wir es sehr bedauern, wenn ein potentieller Knaller wie Stonekeep nicht erscheinen würde.



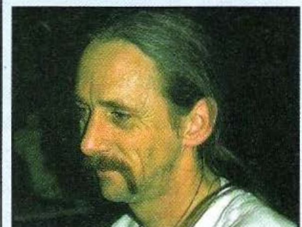
„Alone 3 unterscheidet sich von Ecstatica durch wesentlich bessere Hintergrundgrafiken und ein längeres Gameplay - die Spielzeit liegt ungefähr bei 70 Stunden", beurteilte Jean Marc die Unterschiede zwischen den beiden Konkurrenzprodukten.

Neil Galloway arbeitete als Art Director an Under a Killing Moon und wird auch bei der Fortsetzung maßgeblich beteiligt sein. Access plant den Nachfolger schon für das vierte Quartal 1995.



„Diesmal werden wir jedoch ein völlig neues System mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen einbauen, so daß geübte Spieler auf wesentlich verzwicktere Rätsel stoßen!", meinte Neil in Bezug auf die mangelnde Herausforderung des ersten Teils.

Adrian Earle ist Entwicklungschef bei Dagger Interactive, die im Augenblick für den englischen Publisher Empire an The Civil War arbeiten. Vor knapp einem Jahr produzierte er Fields of Glory, das damals bei MicroProse erschien.



„Demnächst entwickle ich ein WW2-Strategiespiel, das aber in Kampagnen eingeteilt sein wird. Dem Spieler in diesem Szenario das Ziel zu geben, die Welt zu erobern, halte ich für moralisch bedenklich", sagte Adrian Earle in Bezug auf kommende Projekte.

Randal J. Hujar ist Präsident der noch jungen Firma LyriQ, die

Picture Perfect Golf



Das neue Team LyriQ kam auf eine Idee, die so brillant und einfach zugleich ist, daß man schon hätte früher darauf kommen können. Die Programmierer fotografierten einfach einen gesamten Golfplatz aus den verschiedensten Positionen und bannten diese Bilder in Fotoqualität auf CD-ROM - realistischer geht es nicht mehr, und die Ladezeiten (es wird nur das neue Bild benötigt) holten sich auch in Grenzen. Geplant ist, Picture Perfect Golf zusammen mit einem der bald erscheinenden Computergolfschläger auszuliefern.

übersinnliche Wesen ausfindig machen, die nichts Gutes im Schilde führen. Dabei gilt es natürlich, die Spezialfertigkeiten der einzelnen Spione möglichst geschickt einzusetzen (der Vampir ist z. B. ausgesprochen stark und kann sich in Nebel verwandeln).
Freunde von Alien-Erfinder H. R. Giger werden Dark Seed 2 herbeisehnen. Die Story stammt diesmal von John Shirley, der als erfolgreicher Autor zahlreicher Star Trek: TNG-Folgen bekannt ist, und für's Game-Design zeichnet Raymond Benson verantwortlich, der unter anderem an Ultima VII und Return of the Phantom beteiligt war. Ein weiteres Spiel, das sich mit The Call of Cthulhu beschäftigt, beschert uns Infogrames mit Prisoner of Ice. Über 1.500 Animationen, 150 Locations und ein Soundtrack mit über 70 Minuten Länge soll dieses spannende Adventure rund um Mystik, Krieg und Intrigen bieten. Eine Computerversion von I Have no Mouth, and I Must Scream, einer der erfolgreichsten englischen Short-Stories, wird nun von Cyberdreams zu einem Adventure verarbeitet. Hier dreht es sich zum größten Teil um psychologische und ethische Themen - sehr ungewöhnlich für ein Adventure! Ein reinrassiges Adventure erwartet uns mit dem zweiten Teil des Kultklassikers Planetfall. Da auch hier wieder die alten Infocom-Veteranen verantwortlich zeichnen, darf man sich um die Qualität der Story keine Sorgen machen.

Sportspiele und -simulationen

Nur noch wenige Wochen, dann kann man den Wintersportarten nur noch am Gletscher oder auf dem Bildschirm frönen. Mindscape versucht, die Faszination des Riesenslaloms, des Snowboardens und vieler anderer Wettbewerbe auf CD-ROM zu bannen, allerdings scheint dabei irgendetwas nicht zu klappen, denn erscheinen sollte Winter Sports schon im Herbst 94...
Obwohl es schon mehr als genug Golfspiele auf dem Markt gibt, versuchen Gametek mit Fairway to Heaven und Core Design mit The Scottish Open Golf noch weitere Käufer zu mobilisieren. Cores Version überzeugt durch kinderleichte Bedienung, verschiedene Kamerawinkel und rasende Geschwindigkeit, Gametek legt hingegen Wert auf zahlreiche Optionen und Funktionen.
Ubi Soft präsentierte zum ersten Mal Action Soccer der Öffentlichkeit und erntete gleich viele Lobeshymnen: hohe Spielbarkeit und detaillierte Grafiken sowie eine tolle Sprachausgabe („Foul! Oh, my God! There's Blood!") könnten dieses Spiel zum Hit machen. Eine sehr ungewöhnliche Simu-



Nicht nur in puncto Sprachausgabe muß sich FIFA Soccer warm anziehen. Action Soccer von Ubi-Soft läßt sich wunderbar spielen und bietet tolle Grafiken.



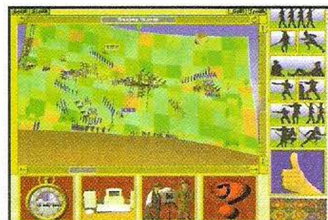
Virtual Pool von Interplay besticht durch unglaubliche Spielbarkeit. So einfach konnte man am PC noch nie Billard Spielen.

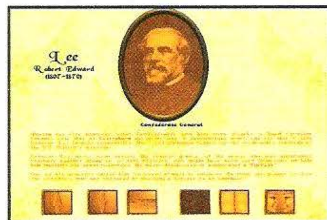


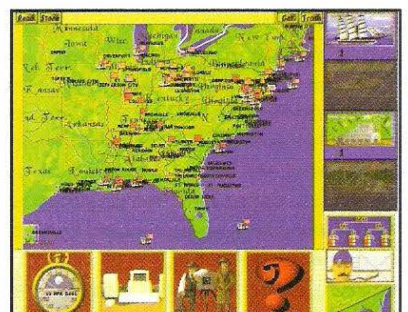
Eines der vielen Golfspiele, die auf uns zukommen, ist Fairway to Heaven. Die Grafik ist durchaus gelungen, jedoch wird auch diesmal ein schneller Rechner vorausgesetzt.

The Civil War

Als Sid Meier Ende 1993 bekanntgab, er würde Civil War - ein Spiel rund um den amerikanischen Bürgerkrieg - programmieren, waren viele seiner Fons Feuer und Flamme. Jetzt ist ihm der alte Hase Adrion Eorle (er hat schon Fields of Glory für MicroProse programmiert) zuvorgekommen. The Civil War ist Handels- und Schlachtensimulation zugleich, jedoch kann der Spieler einzelne Komponenten, wie z. B. den finanziellen oder strategischen Part, per Mausklick ausschalten. Das Spiel erscheint nur auf CD-ROM, bietet SVGA-Auflösung und beinhaltet ein detailliertes Lexikon rund um den amerikanischen Bürgerkrieg.









Westwood weiß, wie man Animationen programmiert: Command & Conquer setzt neue Maßstäbe.

Ein wenig Siedler, ein wenig Dune 2: Baldies hat sich bei bestehenden Referenzprogrammen reichlich bedient.



lation gab es bei Velocity zu sehen: JetSki Rage. Hier dübeln Sie mit einem rasend schnellen JetSki übers Wasser, können Slalom fahren oder Wettrennen veranstalten.
Den Hit des Jahres könnte Acclaim mit NBA Jam landen, das jetzt für den PC umgesetzt wird. Auf dem Super NES konnte das Basketballspiel durch atemberaubende Animationen, hohe Geschwindigkeit und ausgezeichnete Spielbarkeit glänzen. Außerdem sind alle Stars der NBA im Spiel integriert! Interplay möchte mit Virtual Pool den langjährigen Meister Archer MacLean`s Pool vom Thron stürzen! Das Spiel wird komplett über Maus bedient, so daß lästige Tastatureingaben entfallen. Sogar verschiedene Kamerawinkel werden per Mausklick ausgewählt!



Die taktische Simulation The 5th Fleet spielt in der nahen Zukunft. Überzeugen kann es lediglich durch Komplexität und Realitätsnähe, denn sowohl Spielbarkeit als auch Grafik sind eher mäßig.

Strategie

Strategiespiele werden auch 1995 zu den beliebtesten Produkten gehören, zumindest wenn man die Anzahl der anstehenden Neuveröffentlichungen in Betracht zieht. Großer Zulieferer ist natürlich der amerikanische Strategiespezialist Avalon Hill, der mit Squad Leader und Flight Commander 2 gleich zwei Programme im Repertoire hat, die sich mit dem Zweiten Weltkrieg beschäftigen. Noch ist unklar, ob überhaupt eines der Spiele auf dem deutschen Markt erhältlich sein wird, richten sie sich doch ganz klar an den Hardcore-Strategen. Legions von Mindscape spielt in der Zeit von 1200 v. Chr. bis 800 n. Chr. und orientiert sich stark an Sid Meiers Civilization, auch wenn es grafisch brillanter und strukturierter erscheint. Apropos Civilization! Sid Meier macht sein Versprechen wahr und entwickelt momentan eine Multiplayer-Version des Klassikers. Außerdem wird es Multimedia-Versionen aller bisher erschienenen Sid Meier-Spiele geben, die dann mit Videoclips und zusätzlichen Informationen ausstaffiert werden. Außerdem von MicroProse: UFO 2, das allerdings diesmal unter Wasser spielen und deshalb den englischen Titel X-COM 2 tragen wird. Im Bereich der Real-Time-Strategiespiele wird Westwood neue





Frontier: 1st Encounters sieht schon sehr viel zeitgemäßer aus als der Vorgänger (links); Power - The Game ist übersichtlich und leicht zu erlernen. Ein tolles Multiplayer-Spiel!

mit Picture Perfect Golf einen neuen Standard im Bereich der Golfsimulationen setzen wollen. Der Clou: das Spiel soll zusammen mit einem elektronischen Golfschläger ausgeliefert werden.



„Als ich noch jung war, hatte ich ein Handicap von 5. Mittlerweile bin ich bei 15 und spiele Golf mit wachsender Begeisterung am PC - ein Scherz!", meinte Randal auf die Frage, warum er gerade ein Golfspiel programmiert.

Tommy Tallarico komponierte zahlreiche Soundtracks zu Konsolenspielen und vertonte auch den Film Street Fighter, der demnächst auch bei uns im Kino läuft. Die musikalische Begabung liegt wohl in der Familie: er ist der Cousin von Aerosmith-Sänger Steve Tyler.



„Ich liebe Spiele und ich liebe Musik! Ich glaube, man kann keinen anständigen Soundtrack zu einem Spiel abliefern, wenn man mit Spielen nichts am Hut hat!", antwortete Tommy auf die Frage, warum er hauptsächlich für Computerspiele komponiert.

James Beaven ist Marketing Manager bei Soles Curve Interactive. Zuvor arbeitete er als Redakteur bei der englischen Super Nintendo-Zeitschrift Total! und war Chefredakteur des Sega-Underground-Magazins Mega Machines.



„Ein Spiel in der Art von Lawnmower Man oder Cyberwar wird es von SCI nicht mehr geben. Hard Corps wird zum Bei-

MicroProse stiftet Verwirrung: Obwohl der erste Teil den Titel UFO trug, heißt der Nachfolger X-COM. Der Grund? X-COM 2 spielt unter Wasser...

Besser gut kopiert, als schlecht selbstgemacht. Diese alte Sprichwort trifft auch auf Legions zu. Strategen werden die Anleihen an Civilization mit Sicherheit verzeihen.

Bei Across the Rhine können Sie verschiedene Fenster aufziehen, um alle wichtigen Informationen auf einem Blick zu haben - eine tolle Idee!

MechLords von New World Computing packt das Thema BattleTech von der strategischen Seite an.

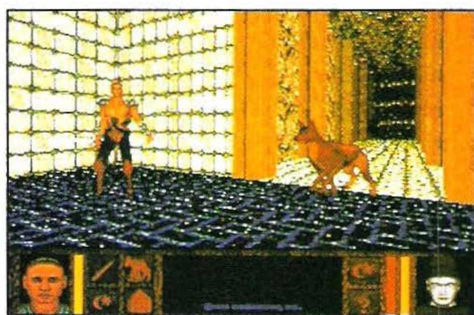
Zeichen setzen. Command & Conquer ist in der Entwicklung weit vorangeschritten: 60 Minuten Videosequenzen, 30 Minuten gerenderte 3D-Grafiken, ausgeklügelte Gegnerlogik und verschiedene Multiplayer-Möglichkeiten sprechen für die Qualität des Produkts. Mit der Thematik Real-Time hat sich auch Gametek beschäftigt. Baldies wird eine Mischung aus Dune 2, Die Siedler, Lemmings und Dominus: zwei Gruppen glatzköpfiger (daher Baldies) Knetfiguren möchten sich hier den Garaus machen und benutzen dazu neben allen möglichen und unmöglichen Waffen auch Fallen und andere Gemeinheiten.

Brettspiele dienten Strategiespielen schon oft als Vorlage. Bei Power - The Game ist das anders: hier erscheinen Computer- und Brettspiel nahezu zeitgleich. Spielerisch ähnelt Power - The Game dem guten, alten Risiko, allerdings ist es

sehr viel komplizierter und spannender. Truppen müssen richtig plaziert, für ausreichend Nachschub muß gesorgt und es muß zum günstigsten Zeitpunkt angegriffen werden. New World Computing beschäftigt sich momentan mit dem Mechwarrior-Thema, entwickelt allerdings kein Action-, sondern ein Strategiespiel aus dieser Story. Mechlords entsteht zusammen mit den Machern von Master of Orion und Master of Magic und bietet 150 verschiedene Charaktere und über 100 Technologiesparten. Als zweites Strategiespiel ist bei New World Heroes of Might and Magic in Arbeit, das auf der bekannten Might & Magic-Reihe basiert und eigentlich schon seit mehreren Wochen in den Regalen stehen sollte - wie die Zeit vergeht!

Rollenspiele

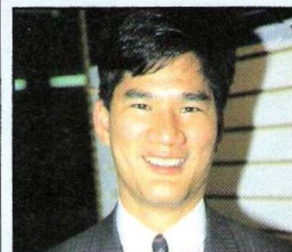
Rollenspieler wurden in den vergangenen Monaten nicht gerade mit Spielen zugeschüttet, und das wird sich auch in der Zukunft kaum ändern. Stonekeep und Dungeon Master 2 befinden sich immer noch in der Produktion, und Domark kommt mit Lords of Midnight auch nicht so recht in die Gänge - hier ist weiterhin Geduld angesagt! Hingegen sieht Daggerfall, der zweite Teil der „Elder Scrolls" von Bethesda Softworks schon ausgesprochen gut aus, kann es doch mit phantastischen gerenderten Grafiken und einem wieselflinken 3D-System aufwarten. Diesmal haben die Fantasy-Fans aus Rockville noch mehr Wert auf die Gestaltung der Landschaften gelegt, so daß man wirklich den Eindruck hat, über kleine Hügel oder durch dichte Wälder zu laufen. Zur ursprünglich geplanten Modemversion hält man sich bei Bethesda allerdings noch bedeckt. Neues gibt es natürlich auch von SSI. Der Rollenspielmagnat bringt mit Ravenloft: Stone Prophet, den heißer-



Die 3D-Engine von Hunters of Ralk kann nicht so recht überzeugen, sie soll aber nach verbessert werden. Der Clou: D&D-Erfinder Gygax schrieb die Story.

spiel pure Action ohne überflüssige Schnörkel!", meinte James Beaven in Bezug auf die beiden ersten Spiele von Sales Curve Interoctive.

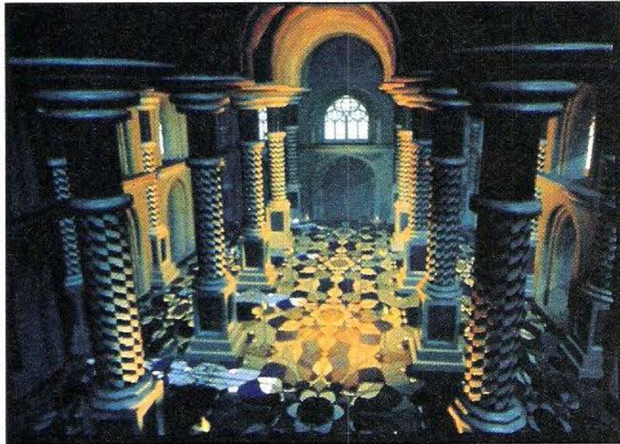
Gilman Louie machte sich durch die Entwicklung von Falcon 3.0 einen großen Namen und wird deshalb von vielen Flugsimulationsexperten geschätzt. Außerdem ist er seit einigen Monaten Geschäftsführer von Spectrum Holobyte.



„Dieses Spiel ist unsere erste Flugsimulation, die dem Spieler 'Plug and Play' bietet - steig' einfach ins Cockpit und habe Spaß am Spiel ohne Schwierigkeiten", so beurteilte Gilman Louie die Vorteile des neuen Simulators Top Gun.

Lands of Lore 2

Den absoluten Hammer konnte man einmal mehr am Virgin-Stand sehen. Westwood zeigte weitere Sequenzen aus Lands of Lore 2 und beantwortete bereitwillig die Fragen staunender und zugleich ungläubiger Messebesucher: Westwood hat es geschafft, die Grafik von Creature Shock mit dem Gameplay von Doom 2 zu paaren. Der Clou: es soll auf einem konventionellen 486er reibungslos spielbar sein.





Am Stand von Activision konnten geneigte Messebesucher das Atari Action Pack ausgiebig probespielen und dabei gleichzeitig an einem kleinen Turnier teilnehmen. Dem Gewinner winkten lukrative Preise!

Virgin präsentierte seine neuesten Produkte auf einem großen, stilvollen Stand. Der Andrang war groß, schließlich wollte jeder Lands of Lore 2 und Command & Conquer sehen.



In Bezug auf die Neuerscheinung Virtual Pool hatte Interplay einen Original-Billardtisch aufgebaut - nur wenige trauten sich allerdings zu spielen.





DM 2 bietet nur wenige neue Optionen, so daß nur Fans blind zugreifen werden (oben); der zweite Teil zu Ravenloft wurde ebenfalls nur wenig aufgepeppt (links).

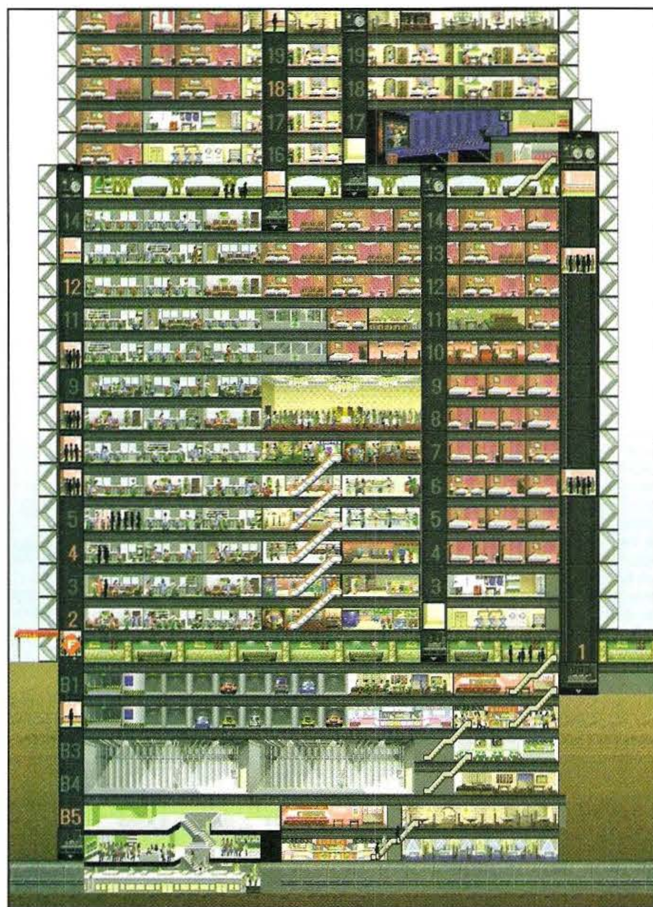
sehnten Nachfolger zu Shrad`s Possession. Ein völlig neues Magiesystem, fiesere Monster mit gemeineren Taktiken und die Möglichkeit, durch die Lüfte zu fliegen, sind die Merkmale des zweiten Teils. Das zweite Rollenspiel von SSI nennt sich World of Aden: Thunderscape. Alle 24 Monster und 15 NPCs wurden mit Silicon Graphics Workstations gerendert und verfügen über eine Art „künstliche Intelligenz". Im Gegensatz zu Ravenloft basiert Thunderscape allerdings nicht auf einem AD&D-Brettspiel, so daß man auf die Kreativität der Entwickler gespannt sein darf. Einen echten Hammer hat 7th Level (Monty Python`s Complete Waste of Time) in Vorbereitung. Das junge Unternehmen aus Los Angeles kooperiert mit Fantasy-Autor Raymond E. Feist und entwickelt den zweiten Teil zu Betrayal at Krondor. Dazu Feist: „Nach Betrayal at Krondor habe ich lange nach dem richtigen Team gesucht, mit dem ich weiterhin Computerspiele produzieren kann!" Ebenfalls einen Starautor hat sich Cyberdreams gekrallt. Keine Geringerer als D&D-Erfinder Gary Gygax zeichnet für die Story und das Spielsystem von Hunters of Ralk verantwortlich. Neben einer packenden Hintergrundgeschichte soll dieses Rollenspiel eine revolutionäre 3D-Engine und einen völlig neuartigen Echtzeit-Kampfmodus beinhalten.

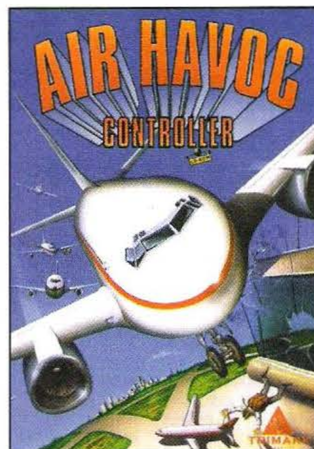
Simulationen

Infogrames stellte auf der Messe neben Alone in the Dark 3 auch den nächsten Teil aus der A-Train-Reihe vor. Artdink, das japanische Entwicklerteam hinter A-Train IV, möchte damit Railroad und Transport Tycoon den Rang ablaufen. Das gelingt auch in Bezug auf Komplexität und Spielbarkeit, grafisch kommt es aber aufgrund des 16-Farb-Modus nicht an die beiden Referenzen heran. Maxis erschließt mit SimTower

Flight Unlimited nähert sich immer mehr der Endphase. Wenn alles klappt, sollte die High-End-Flugsimulation bereits im April erhältlich sein. Hoffentlich!







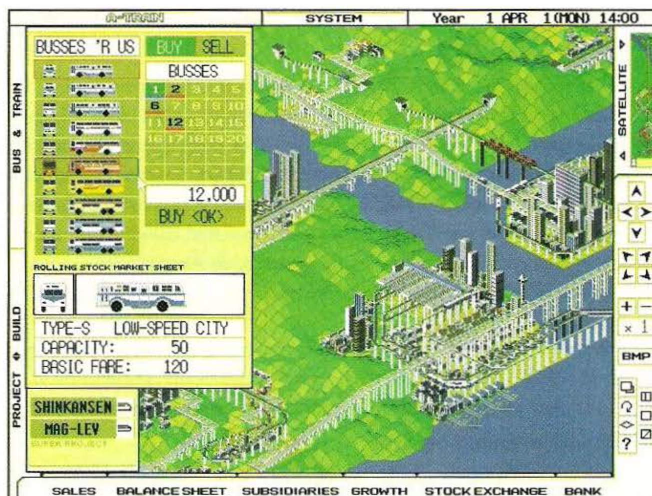
völlig neues Terrain: bei dieser Wirtschaftssimulation müssen Sie ein amerikanisches Hochhaus managen, indem Sie für ausreichend Restaurants, Wohnungen, Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung und Parkplätze sorgen. Bewegung

Bei SimTower können Sie live erleben, wie sich der Manager eines amerikanischen Wolkenkratzers fühlt: schwierig, alles unter einen Hut zu bringen.

Air Hovoc Controller ist eine moderne Variante von Kennedy Approach. Tolle Sprachausgabe und hochauflösende Grafik können es aber zum Hit machen.

kommt auch in den Bereich der Schiffssimulation. Ganz vorne auf dem Wunschzettel wird hier bei vielen USS Ticonderoga stehen, denn diese Seeschlachtensimulation sprüht vor Detailgenauigkeit und beeindruckenden 3D-Grafiken. Um das Spiel so realistisch wie möglich zu machen, haben die Programmierer aktuelle U.S. Navy-Daten verwendet. Ähnlichen Aufwand hat auch SSI bei Silent Hunter betrieben: der ehemalige Commander der USS Skate, William „Bud" Gruner, stand dem Programmierteam mit Rat und Tat zur Seite. Unterschiedliche Wetterverhältnisse beeinflussen das Spielgeschehen, gerenderte Schiffe erhöhen den Realitäts-





Red Ghost sieht nach einer vielversprechenden Helikoptersimulation aus (oben); Artdink macht mit A-Train IV ebenfalls Fortschritte (rechts).

grad und übersichtliche Karten bringen eine taktische Komponente ins Spiel. Eine Menge taktisches Gespür ist auch bei SSIs Great Naval Battles 3 gefragt, das sich diesmal mit dem Pacific War in voller Länge, also von 1941 bis 1945 beschäftigt.

Harmloser geht es bei Air Havoc Controller von Trimark Interactive zu. Wer sich an den C64-Klassiker Kennedy Approach erinnert, weiß, um was es sich hier handelt: um eine waschechte Flughafensimulation. Als Lotse müssen Sie vom Tower aus das Fluggeschehen der näheren Umgebung im Auge behalten und Kommandos an die einzelnen Jets geben. Ein Paradebeispiel für eine gewaltlose Flugsimulation ist Flight Unlimited von Looking



Al Lowe spielt Jazz

Sierra mietete für die Präsentation ihrer neuesten Produkte das Penthouse des Riviera, eines Edelhotels mitten in Las Vegas. Hier ließ Al Lowe die Puppen tanzen und gab zusammen mit seiner Band zahlreiche Eigenkompositionen zum Besten.

Top Gun

Auf dem Kinohit Top Gun basiert MicroProses neueste Flugsimulation. Die CD-ROM-Version verfügt über qualitativ ausgezeichnete Videos, die zum Teil direkt aus dem Film stammen, zum Teil aber auch speziell für das Spiel aufgenommen wurden (z. B.: Nachrichtensprecher). Besonders interessant klingt der integrierte Story-Modus, den man bislang nur von Origin-Spielen her kannte. Hier werden zwischen den Missionen astreine und spannende Videos gezeigt, die für eine hervorragende Atmosphäre sorgen. Spielerisch ist Top Gun sehr viel actionlastiger als bisherige MicroProse-Simulationen, macht aber gerade deshalb einen äußerst vielversprechenden Eindruck.





Glass, das schon vor knapp einem Jahr zum ersten Mal vorgestellt wurde. Durch die verwendete ImageScaping-Technik wird eine bisher unerreichte Grafikqualität erzielt, und durch die einfache Bedienung werden nicht nur passionierte Hobbyflieger an diesem Spiel Gefallen finden.
Wing Commander 3 wirkt auf das Genre der Space Combat Simulationen anscheinend genauso gut wie seinerzeit Doom 2 auf das Genre der 3D-Actionspiele. Renegade von SSI versucht, mit SVGA-Grafiken den Kunden an den Bildschirm zu locken, und kann darüber hinaus spektakuläre 3D-Grafiken bieten. Etwas vielschichtiger ist da schon David Brabens Frontier: First Encounters. Im Gegensatz zu Frontier wurden nun alle Objekte gerendert und Landschaften wurden mit Texturen überzogen, so daß sogar Eisberge, Wüsten und Gebirgszüge zu erkennen sind. Die Panzersimulation 1944 Across the Rhine ist eines der begehrtesten Programme - zumindest erwecken die zahlreichen Meldungen in CompuSer-



Phantasmagoria soll als Paradebeispiel in die Geschichte des interaktiven Films eingehen. Wenn die Story nur halb so gut ist wie die Videosequenzen, haben wir keine Bedenken.



Erkennen Sie die junge Weltraumkämpferin? Richtig Tia Carrere spielt die Hauptrolle bei Daedalus Encounter, dem Nachfolger zu Critical Path.

Virtual Reality

Zahlreiche Anbieter von VR-Systemen waren auf der CES vertreten. Bei den bekanntesten Herstellern - Cybermaxx, Forte und Virtual I/O - war die Hölle los: jeder wollte eines der neuen Systeme selbst ausprobieren. Einen vernünftigen Eindruck vermittelten allerdings nur die I-Glosses von Virtual I/O, die mit den Spielen Heretic, Flight Unlimited und Magic Carpet präsentiert wurden.

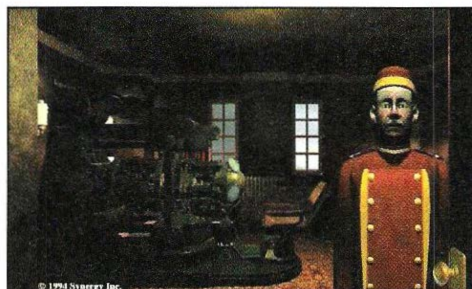




Releaseliste 1995

Spiel	Erscheinungsdatum	Einschätzung	Genre	Spiel	Erscheinungsdatum	Einschätzung	Genre
1944 Across the Rhine	1. Quartal	★★★★	Simulation	Fairways to Heaven	1. Quartal	★★★	Sportspiel
A-Train IV	1. Quartal	★★★★★	Simulation	Flight Commander 2	1. Quartal	★★	Strategie
Action Soccer	2. Quartal	★★★★★	Sportspiel	Flight Unlimited	1. Quartal	★★★★★	Simulation
Air Havoc Controller	1. Quartal	★★★★	Simulation	Frankenstein	2. Quartal	★★★	Puzzle
Atari 2600 Action Pack	1. Quartal	★★★★★	Action	Frontier: 1st Encounters	1. Quartal	★★★★	Simulation
Boldies	1. Quartal	★★★★	Strategie	Gadget	2. Quartal	★★★★	Synergy
Betrayal at Krondor 2	4. Quartal	★★★★	Rollenspiel	Great Naval Battles 3	1. Quartal	★★★	Simulation
Blue Ice	2. Quartal	★★★	Puzzle	Hard Corps	2. Quartal	★★★★	Action
Brutal - Paws of Fury	2. Quartal	★★★	Kampfsport	Hellraiser	2. Quartal	★★	Adventure
Bureau 13	2. Quartal	★★★★	Adventure	Heretic	1. Quartal	★★★	Action
Buried in Time	1. Quartal	★★	Adventure	Heroes of Might and Magic	1. Quartal	★★★	Strategie
ClockWerx	1. Quartal	★★★	Denkspiel	Hunters of Ralk	3. Quartal	★★★	Rollenspiel
Command & Conquer	2. Quartal	★★★★★	Strategie	I Have no Mouth, and			
Creep Clash	1. Quartal	★	Kampfsport	I Must Scream	3. Quartal	★★★	Cyberdreams
Crime Patrol	1. Quartal	★★	Action	Iron Angel of the Apocalypse	1. Quartal	★★	Action
Cyberstrike	1. Quartal	★★	Action	JetSki Rage	2. Quartal	★★	Sportspiel
Dark Seed 2	3. Quartal	★★★★	Adventure	Johnny Mnemonic	3. Quartal	★★★	Sony
Discworld	1. Quartal	★★★★	Adventure	Lawnmower Man 2	2. Quartal	★★★	Action
Drug Wars	1. Quartal	★★	Action	Legions	2. Quartal	★★★	Strategie
Dungeon Master 2	1. Quartal	★★★★	Rollenspiel	Lords of Midnight	1. Quartal	★★★	Rollenspiel

★ - in dieser Form indiskutabel ★★ - unterdurchschnittlich ★★★ - mittelmäßig ★★★★ - gut ★★★★★ - sehr gut

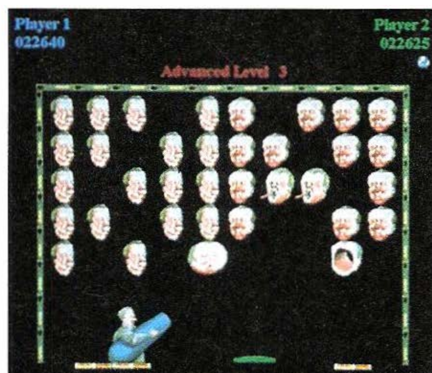


Daß Gadget den Preis für den besten Computerfilm gewann, ist kein Wunder: die Grafiken wirken tatsächlich sehr lebensnah.

ve den Anschein. Neben kurzweiligen Geschichten und geschichtlich akkurat recherchierten Fakten bietet die CD-ROM-Version auch Full-Motion-Videos und zahlreiche Audio-Tracks.

Interaktive Spielfilme

The Daedalus Encounter von Virgin wird im Bereich der interaktiven Spielfilme in den nächsten Wochen am meisten Wirbel verursachen. Hollywoodsternchen Tia Carerre (Die Wiege der Sonne, Wayne`s World) spielt hier die Hauptrolle und ersetzt damit die eher zweitklassige Akteurin aus Critical Path, das vom gleichen Programmierteam stammt. Wenig Neues gibt es von den beiden Sierra-Produktionen Phantasmagoria und The Last Dynasty - keine neuen Screenshots, keine neuen Informationen: auch hier ist Warten angesagt! Synergy bringt neben Iron Angels of the Apocalypse ein echtes interaktives Abenteuer namens Gadget, das stilistisch wie eine Mischung aus Cyberia und Hell wirkt. Auf dem MultiMedia Grand Prix 1993 in Japan gewann die erste QuickTime-Version den Preis für den besten Computerfilm!
Sony Imagesoft, die bislang nur auf dem Konsolenmarkt



Ein unterhaltsames Arkanoid-Spiel hat 7th Level in Planung: Take Your Best Shot ist der Titel dieses satirischen Geschicklichkeitsspiels. Die Charaktere dürften durch den englischen Sender MTV auch in Deutschland bekannt sein.

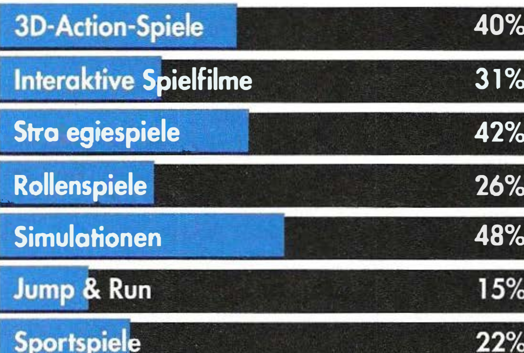
Statistiken

Wir befragten die großen Hersteller nach ihrer Meinung zu vier verschiedenen Themen. Hier ist das Resultat (Mehrfachnennungen waren möglich):

Unterstützen Sie auch 1995 noch Floppy?



Welches Genre ist für Sie 1995 am wichtigsten?



Auf welches Betriebssystem bauen Sie 1995?



Spiel	Erscheinungsdatum	Einschätzung	Genre
Magic - The Gathering	1. Quartal	★★★★	Kartenspiel
MechLords	2. Quartal	★★★	Strategie
MultiMedia Celebrity Poker	1. Quartal	★★	Kartenspiel
Operation: Body Count	1. Quartal	★	Action
Phantasmagoria	1. Quartal	★★★★	Sierra
Picture Perfect Golf	1. Quartal	★★★★★	Sportspiel
Power - The Game	1. Quartal	★★★★	Strategie
Prisoner of Ice	2. Quartal	★★★	Adventure
Ravenloft: Stone Prophet	1. Quartal	★★★	Rollenspiel
Renegade	1. Quartal	★★★★	Simulation
Sentó	1. Quartal	★★★	Kampfsport
Shanghai: Great Moments	1. Quartal	★★★	Kartenspiel
Silent Hunter	2. Quartal	★★★	Simulation
SimTower	1. Quartal	★★★★	Simulation
Space Pirates	1. Quartal	★★	Action
Space Quest 6	1. Quartal	★★★★	Adventure
Spectre VR	1. Quartal	★★★	Action
Squad Leader	1. Quartal	★★★★	Strategie
Street Fighter 2 Turbo	2. Quartal	★★★	Kampfsport
SuperKarts	1. Quartal	★★★★	Rennspiel
Terra Nova	2. Quartal	★★★★	Action

Spiel	Erscheinungsdatum	Einschätzung	Genre
The 11th Hour	1. Quartal	★★★	Puzzle
The Big Red Adventure	1. Quartal	★★★★	Adventure
The Daedalus Encounter	1. Quartal	★★★	Virgin
The Elder Scrolls: Daggerfall	4. Quartal	★★★★★	Rollenspiel
The Last Bounty Hunter	1. Quartal	★★	Action
The Last Dynasty	1. Quartal	★★★★	Sierra
The Lost Mind of Dr. Brain	2. Quartal	★★★★	Denkspiel
The Riddle of Master Lu	1. Quartal	★★★	Adventure
The Scottish Open Golf	1. Quartal	★★★★	Sportspiel
Thunderhawk	2. Quartal	★★★★	Action
Top Gun	2. Quartal	★★★★★	Simulation
USS Ticonderoga	1. Quartal	★★★★	Simulation
Wetlands	1. Quartal	★★★	Action
Winter Sports	1. Quartal	★★★★	Sportspiel
Woodruff & The Schnibble of Azimuth	1. Quartal	★★★★★	Adventure
World of Aden: Thunderscape	2. Quartal	★★★	Rollenspiel
X-COM 2: Terror from the Deep	2. Quartal	★★★★	Strategie

★ - in dieser Form indiskutabel ★★ - unterdurchschnittlich ★★★ - mittelmäßig ★★★★ - gut ★★★★★ - sehr gut

aktiv sind, arbeitet an Johnny Mnemonic. Hier handelt es sich um eine interaktive Variante eines TriStar-Films, der Mitte 1995 in die amerikanischen Kinos kommen wird. Eine MPEG-Version wird ebenfalls erhältlich sein.

Screen Saver und Sonstiges

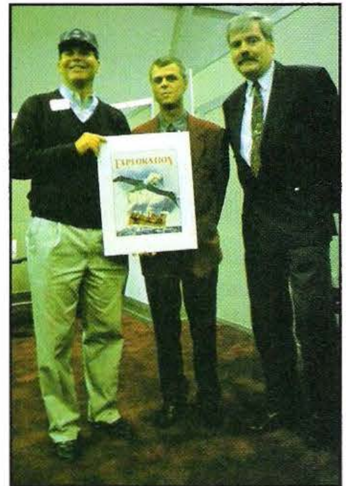
Add-Ons ohne Ende: Sierra bringt für Aces of the Deep und Metaltech: Earthsiege neue Szenarien, MicroProse veröffentlicht neue Missionen zu 1942 The Pacific Air War. Darüber hinaus erscheinen für einige Spiele diverse Screen Saver. Sehr erfolgsversprechend sind sicherlich der Doom 2- und der H. R. Giger-Screensaver.

Unterhaltung ohne „richtiges Spiel" bieten die beiden 7th Level-Produkte Monty Python`s Complete Waste of Time und Monty Python`s Desktop Pythonizer. Hier gibt es eine Menge zu entdecken und zu erkunden, ein echtes Ziel ist allerdings nicht vorgegeben. Eher den platten Humor spricht hingegen Take Your Best Shot an, bei dem Sie in mehreren Arkanoid-Varianten comicartige Gummiköpfe, die aus MTV bekannt sein sollten, abschießen müssen. Recht informativ wird hingegen der zweite Teil zu Wild Blue Yonder, der sich mit den Jahren 1903 bis 1945 beschäftigen wird.

Oliver Menne

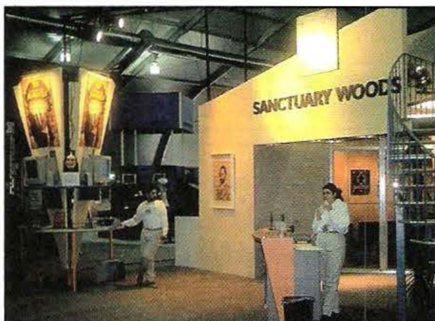
Gelungenes Comeback

Der „wilde" Bill ist wieder da! Wild Bill Stealey, Gründer von MicroProse Software (zusammen mit Sid Meier) versucht mit seinem neuen Softwareunternehmen Interactive Magic (Bill Stealey hat soeben einen Kooperationsvertrag mit Software 2000 abgeschlossen: Software 2000 vertreibt für Interactive Magic in Deutschland und umgekehrt) ein Comeback, und die Softwareszene sollte sich freuen, daß sie ein echtes, publicityträchtiges Original zurückgewonnen hat. Wie originell ist Wild Bill? Urteilen Sie selbst:

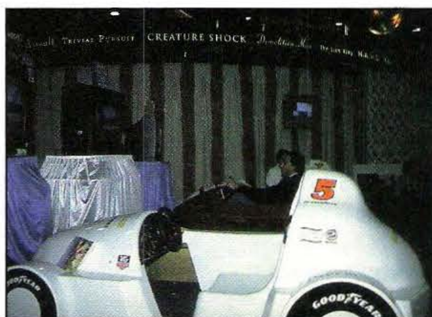


PC Games: Mr. Stealey, wo haben Sie eigentlich so lange gesteckt?
Bill Stealey: In den vergangenen 18 Monaten habe ich hauptsächlich gegolft. Ich bin dabei so gut geworden, daß keiner mehr mit mir um Geld spielt, also muß ich meine Brötchen wieder mit Software verdienen...(sieht die Fotografin)...*Sie sind aber hübsch!*
PCG: Mit welchen Produkten möchten Sie den US-Markt zurückerobern?
Bill Stealey: Wir beginnen mit der Helikopter-Simulation Apache Gunship und einigen Produkten der deutschen Firma Software 2000 (!)...*Sagen Sie mal, sind alle Mädchen so hübsch wo Sie herkommen?*
PCG: Stimmt es eigentlich, daß Sie ein Original-Flugzeug aus dem Zweiten Weltkrieg fliegen?
Bill Stealey: Aber sicher! Ich liebe Fliegen. Ich war unter anderem sechs Jahre Pilot bei der United States Air Force... *Da waren die Mädchen aber nicht so hübsch wie Sie!*

Der Mann mit dem Sinn für Humor und der gewinnenden Persönlichkeit ist allerdings knallhart, wenn es ums Business geht. Unter seiner Führung wuchs MicroProse zeitweise auf 425 Mitarbeiter an und schaffte einen Jahresumsatz von 47 Millionen Dollar! Die Software-Industrie braucht Persönlichkeiten wie Mr. Stealey. Welcome back, Wild Bill!



Sanctuary hatte einen der größten Stände der Messe. Gleich auf mehreren Monitoren konnten interessierte Messebesucher The Riddle of Master Lu, Buried in Time und diverse Education-Programme testen.



Papyrus baute gleich drei Mini-Cockpits auf, so daß man ihr aktuelles Produkt Nascar Racing zu dritt im Netzwerk spielen konnte. Eine attraktivere Möglichkeit zur Präsentation gibt es nicht.



Interplay befand sich zusammen mit einigen anderen PC-Herstellern in der Sega- und Nintendo-Halle. Hier wurde wie immer eine Riesenshow aufgefahren - dazu gehören auch Nebeleffekte.

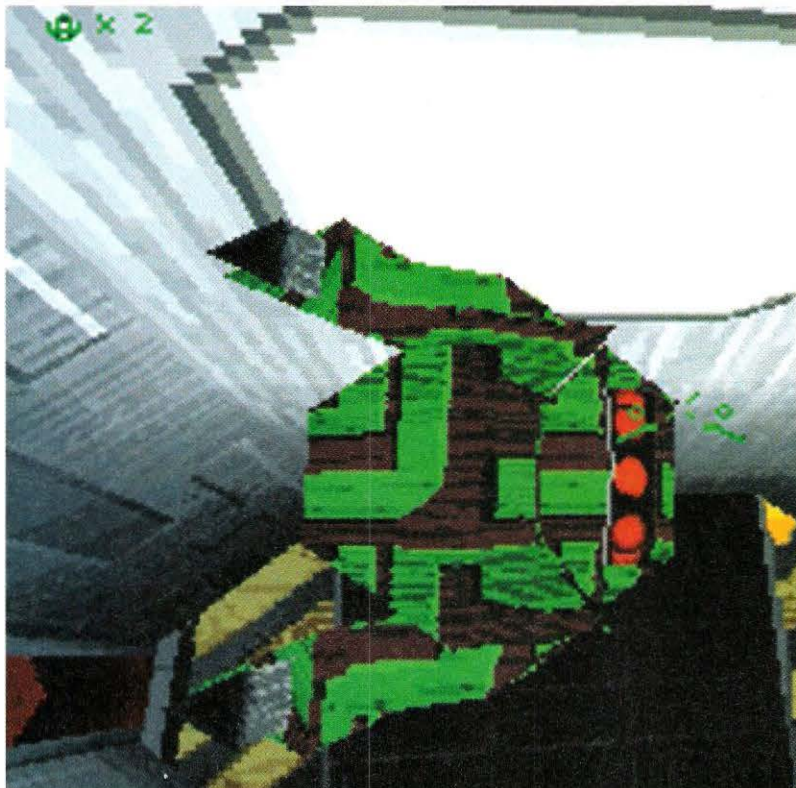
Indiana Jones Desktop Adventure

LucasArts überraschte mit einem kurzweiligen Mini-Adventure, das komplett unter Windows läuft. Gespielt wird aus der Vogelperspektive, und diverse Kommandos, wie Sprechen oder Aufnehmen, können angewählt werden. Das Spiel kombiniert dabei immer wieder neue Puzzles, so daß auch längerfristig keine Langeweile aufkommt.





An den kleinen Ständen waren die kuriosesten Zubehörartikel zu bewundern. Hier konnte man im bequemen Sessel einen neuartigen Infrarotjoystick aus Australien ausprobieren. Frage: Was mache ich mit der Tastatur?



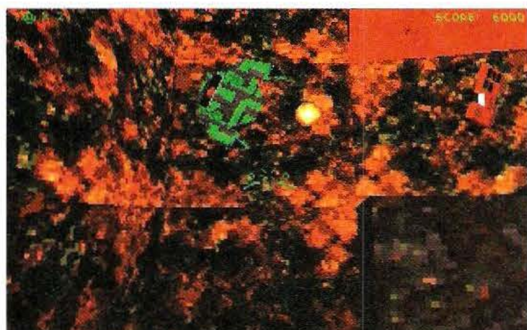
Einer von vielen äußerst faszinierend gestalteten Räumen. In die riesige Halbkugel kann man durch den Graben fliegen.





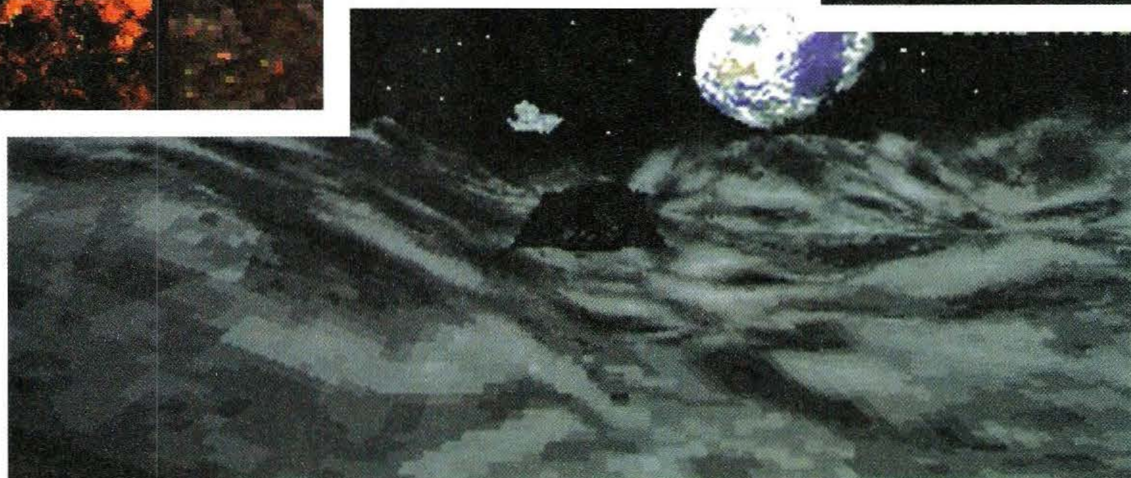




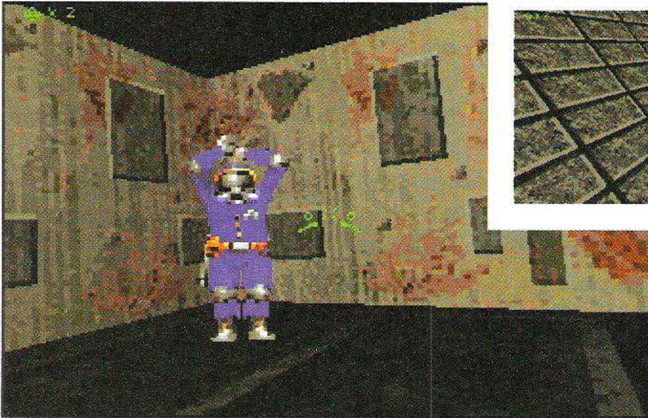


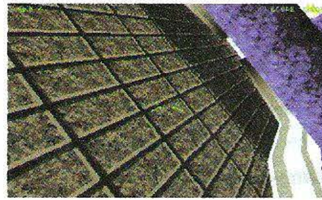
Nach erfolgreichem Abschluß der Mission explodiert die Mine, man kann gerade noch rechtzeitig entkommen (oben), doch zuerst wollen viele Kämpfe bestanden weden (rechts oben).
Der kleine Rote ist nur ein Bruchstück eines vorher abgeschossenen, riesigen Robots (rechts).

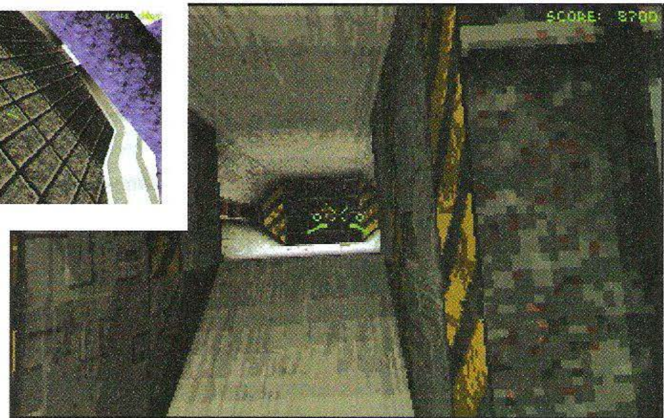




So nahe sollte man sich normalerweise nicht an diesen gefährlichen Gegner heranwagen, seine Laser richten zuviel Schaden an (oben).
Mit ganz netten Zwischensepuenzen wird der erfolgreiche Spieler nach dem Einsatz belohnt (rechts.)







Bevor Sie die Mine zerstören, müssen Sie die Gefangenen befreien.

Immer Distanz halten, auch die Trümmer richten noch Schaden an.

Descent

3-Dimensional

Vor nicht allzulanger Zeit wurde ein Genre ins Leben gerufen, das sofort begeistert Akzeptanz fand. Adrenalintreibende 3D-Action Spiele gehören mittlerweile zu den beliebtesten Gattungen, denn nie zuvor war man näher in eine Handlung verstrickt, so direkt ins Geschehen eingebunden.

Doom 2 ist dreidimensional, oder nicht? Nachdem man einen kurzen Blick auf Descent geworfen hat, ist man sich da nicht mehr so sicher. Schließlich gibt es nur eine 2D-Karte, die Gegner sind dünner als Papier, man kann nicht fliegen, nicht einmal springen. Wo bleiben da die Höhen und Tiefen des Raums? Flugsimulatoren sind dreidimensional, aber in der Unendlichkeit des Himmels fehlen einfach Bezugspunkte, die man als Mensch braucht, um das Gefühl, daß es mehr gibt als links und rechts, vorne und hinten, richtig zu genießen. Ein besseres Beispiel für ein wirkliches 3D-Spiel wäre Underworld 2. Aber auch hier kann man sich nicht ganz frei im Raum bewegen. Sicher, man kann über einen Abgrund oder Steilwände empor fliegen. Eigentlich wurde also an alles gedacht, oder? Der Gedanke, daß man sich während des Fliegens auf den Kopf stellen könnte, kommt einem relativ spät. Gerade durch so eine Möglichkeit ergibt sich jedoch eine völlig neue Perspektive, aus einem tiefen Schacht wird nach einem kurzen Manöver ein Tunnel.

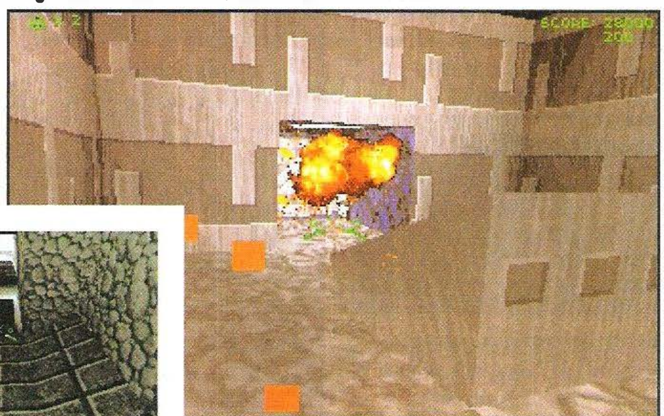
„Oben“ und „Unten“

Nach so einem Flugmanöver würde man jetzt zwar optisch nach vorne fliegen, in Wirklichkeit jedoch nach unten. Dieses Spielchen macht man mehrere Male, und schon drängt sich die Frage auf, wo jetzt eigentlich „Oben“ ist. Die dunklen Tunnel von Descent sind hin und wieder von Lampen erhellt, die für gewöhnlich an der Decke befestigt sind. Was passiert aber, wenn die Lampen von der scheinbaren Decke auf einmal zur Wand wechseln? Ist jetzt die Wand „Oben“, und soll man jedesmal kippen, wenn man an besagter Stelle vorbeifliegt? Die Antwort ist ein klares Jein, schließlich entstehen erst durch die Schwerkraft Begriffe wie „Oben“ und „Unten“, und Descent spielt in absoluter Schwerelosigkeit. Trotzdem scheint das menschliche Gehirn diesen grundlegendsten Bezugspunkt zu brauchen, wenn man die Orientierung nicht sofort verlieren will.

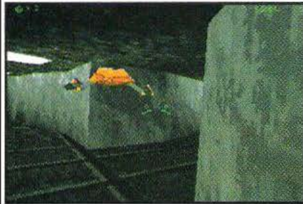
Monitore und andere Instrumente sind zwar nur Verzierung, aber ein fehlgegangener Schuß läßt das Glas in 1.000 Stücke zerbersten.

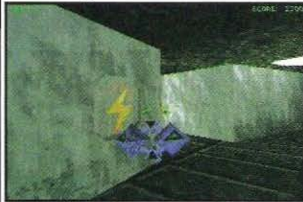


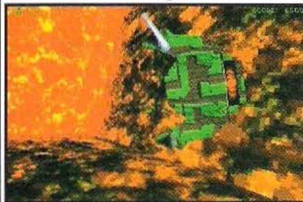
Sämtliche Türen in den Minen sind vollautomatisch. Wenn man nahe heranfliegt oder auf sie schießt, öffnen sie sich. Roboter können sie nicht öffnen.

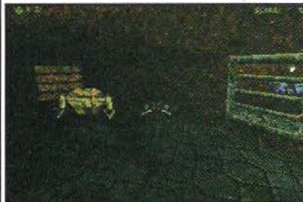


Die Roboter


Einfachster Gegner, verschießt langsame Feuerbälle. Ein guter Laser erledigt ihn mit einem Schuß.


Erinnert leicht an die Sternenzerstörer aus Star Wars. Ein schon etwas zäherer Gegner.


Gut gepanzert und mit tödlichen Lasern ausgerüstet. Hier kann man schon einmal eine Rakete opfern.


Sind mit der Vulkan Cannon ausgerüstet, so daß man ihren Schüssen nicht ausweichen kann.


Feuern Homing Missiles ab, nur einfach ausweichen funktioniert hier leider nicht mehr.


Relativ ungefährlich, solange man sie auf Distaz hält, können auch unsichtbar werden.

Wie mag wohl eine Karte aussehen, die ein wirklich dreidimensionales Labyrinth darstellt? Einzelne Levels, Ebenen bzw. Stockwerke gibt es nicht, aus einem einfachen Raum wird also ein transparenter Quader. Das ist aber unübersichtlich, wenn mehrere Gänge oder Räume hintereinander stehen, als hätte man einige bemalte Folien auf einen Stapel gelegt und würde sie betrachten.

Automapping

An der Benutzerfreundlichkeit des Automappings wird schon sehr lange gefeilt, eine Zoomfunktion ist weit verbreitet und einige Varianten boten sogar die Möglichkeit, die Karte zu drehen. Wenn die Karte selbst 3D ist, reicht dies natürlich nicht mehr aus, also kann man bei Descent die Karte auch noch kippen und wenden, so daß trotz der gehobenen Anforderungen ein Maximum an Übersichtlichkeit erreicht wurde.

Minenkolonie

Ein phantastisches Spiel braucht eigentlich auch eine hervorragende Story. Wenn Descent irgendein Manko aufweist, so wurde es gerade genannt. In allen extrem actionlastigen Programmen sieht man jedoch gerne über so einen kleinen Kunstfehler hinweg. Im dritten Jahrtausend sind die Ressourcen der Erde erschöpft, die Menschheit beginnt also mit der Ausbeutung der anderen Planeten in unserem Sonnensystem. Auf diesen Kolonien arbeiten allerdings größtenteils Roboter. Es kommt, wie es kommen mußte: diese hirnlosen Blechdosen drehen komplett durch, nehmen Kolonisten als Geiseln und wollen nicht mehr länger den Schürfsklaven spielen. Wenn das nicht nach einem mutigen Einzelkämpfer schreit, der unter Einsatz seines Lebens in sein Raumschiff steigt, um die Roboter der Altmetallverwertung zuzuführen. Schlecht ausgerüstet findet man sich also in der ersten Mine wieder, der Eingang hinter einem ist natürlich versperrt. Man spürt die Geiseln auf und sammelt sie ein. Die höchst aggressiven Roboter, denen man dabei begegnet, werden zu Schrott verarbeitet. Zum guten Schluß eines jeden Levels steht man Auge in optischen Sensor mit einem waffenstarrenden Endgegner, nach dessen Beseitigung der Countdown der automatischen Selbstzerstörung beginnt. Also schnell zum Ausgang, die nächste Minenkolonie wartet schon auf einen heldenhaften Einsatz.

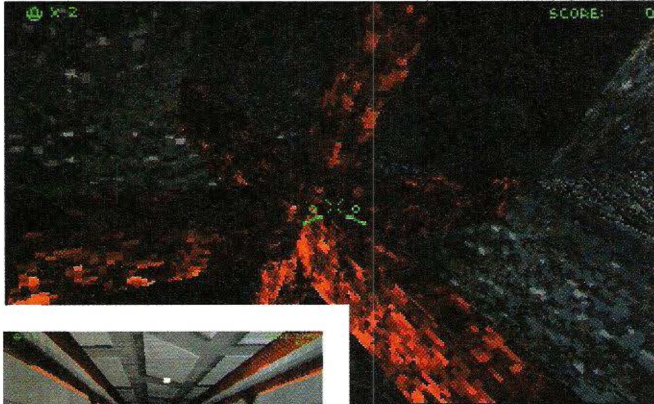
Handling

Für gewöhnlich läßt sich auch ein komplexeres Spiel mit der Maus, einem Joystick oder vier bis acht Tasten bedienen. Nicht so Descent. Will man es alleine über Tastatur spielen, stellt man sehr bald fest, daß zwei Hände, bzw. zehn Finger nicht ausreichen! Egal auf welches System man sich letztendlich verläßt, man wird mindestens eine halbe Stunde brauchen, um dieser erhöhten Anforderung gerecht zu werden. So lange dauert es auch ungefähr, bis es den eigenen Magen völlig kalt läßt,



Ziemlich flink versuchen die Gegner, aus dem Fadenkreuz zu verschwinden und Lasern auszuweichen. Dabei nehmen sie den Spieler kräftig unter Beschuß: in Bewegung bleiben!





In den Minen herrscht Abwechslung pur. Futuristische wirkende Gänge und sternförmige Verstrebungen (obne) in nur grob behauenen Räumen dienen als Orientierunghilfe.

Steuerung

nach oben, unten, links und rechts schweben

Zweitwaffensystem

Hauptwaffensystem

In alle vier Richtungen drehen



Trotz diesem hochentwickelten Joystick können immer noch nicht alle Funktionen auf ihn gelegt werden. Vor- und rückwärts und auch die Rolle muß immer noch per Tastatur bedient werden, wie auch Automapping, Waffensystem wechseln usw.

wenn man sich wie eine Schraube drehend mit Höchstgeschwindigkeit durch einen Gang schießt, in einen Schacht hinabgleitet und sich dann dreht, während man nach unten gleitet, um den Attacken der Roboter auszuweichen. Mit sehr viel Übung wechselt man zwischendurch noch die Waffensysteme und ballert aus allen Rohren, ohne dabei jedoch die eigenen Energiereserven zu erschöpfen. Gezielte, kurze Feuerstöße erzielen den größten Erfolg. Etwas schwieriger wird das Ganze, sobald der Boden (da ist also „Unten"!) mit Lava gefüllt ist, sodaß man nicht mehr einfach an ihm entlanggleiten kann, zumindest nicht, ohne die eigenen Schilde verdampfen zu sehen. Zugegeben, niemals war eine Steuerung komplexer, aber sowohl Tastatur als auch Joystick lassen sich nach Wunsch konfigurieren, alles weitere liegt in Händen des Spielers.

Reizüberflutung

Descent ist optisch mehr als ansprechend, für Stunden kann man in eine Welt bisher ungeahnter Tiefe versinken. Sämtliche Wände, Roboter und Türen sind mit Textures überzogen, ein grafischer Hochgenuß, wobei auch ein 486SX eine noch akzeptable Geschwindigkeit erreicht. Allein der Lichteffekt ist überwältigend. Nicht nur daß zwischen den einzelnen Lampen Schattenzonen entstehen, eine abgeschossene Rakete erhellt schon im Vorbeifliegen die Wände eines dunklen Tunnels. Oft fragt man sich, ob das weit entfernte, nur schemenhaft Erkennbare nun ein Monster oder nur eine besondere Wandvertäfelung ist. Wenn dann die Lenkraketen auf einen zurasen und ein freundliches „Lock" sichtbar wird, beginnt man auf einmal, hektisch Joystick und Tastatur zu bearbeiten, um dann hoffentlich an einer Wand die schön dargestellte Explosion zu bewundern. Dabei sind sämtliche Objekte wirklich dreidimensional, d. h. aus Polygonen aufgebaut. Sämtliche Räume sind nicht nur plumpe Quader mit ein paar Türen, sondern oftmals merkwürdig windschiefe Gebilde, wobei sich Gänge in jeder erdenklichen Richtung abzweigen können. Präsentiert wird das Ganze aus dem Cockpit mit Statusleiste am unteren Bildschirmrand oder als Full-Screen. Im Hintergrund läuft eine hervorragend abwechslungsreiche und animierende Musik, die sich so perfekt ins Spiel einpaßt, daß man sie eigentlich gar nicht mehr richtig wahrnimmt. Erst wenn man sie abschaltet, stellt man fest, daß irgendetwas fehlt. Ähnlich verhält es sich mit den Soundeffekten. Äußerst realistisch im Klang, sind sie auch noch in Stereo, d. h. wenn ein Roboter zur rechten das Feuer eröffnet, ertönt der rechte Lautsprecher auch verstärkt.

Alexander Geltenpoth ■

Statement



Mit Descent ist Interplay nicht nur ein Spitzenstort in ein bisher noch fremdes Genre gelungen, es wurde damit auch alles Bekannte in den Schatten gestellt. Ein völlig neues Spielgefühl, das jeden einzelnen Nerv in Anspruch nimmt. Wer schon bei anderen 3D-Actionspielen den ganzen Körper mitbewegte, sollte sich zu Descent noch einen höhenverstellbaren Stuhl kaufen.

Statement



Viele dachten, daß die 3D-Actionspiele mit dem Erscheinen von Doom 2 ihren Zenith überschritten hätten - weit gefehlt! Descent verweist alle bisherigen Topspiele dieses Genres auf die hinteren Ränge und setzt in puncto Grafik, Sound und Gameplay neue Maßstäbe! Ob solo, per Modem oder im Netzwerk, Descent fesselt stundenlang an den Bildschirm!

SPECS & TECS

	VGA	SVGA
	Tastatur	AdLib
	Maus	SoundBlaster
	Joystick	Roland
HD	20 MB	General Midi
CD	- MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM

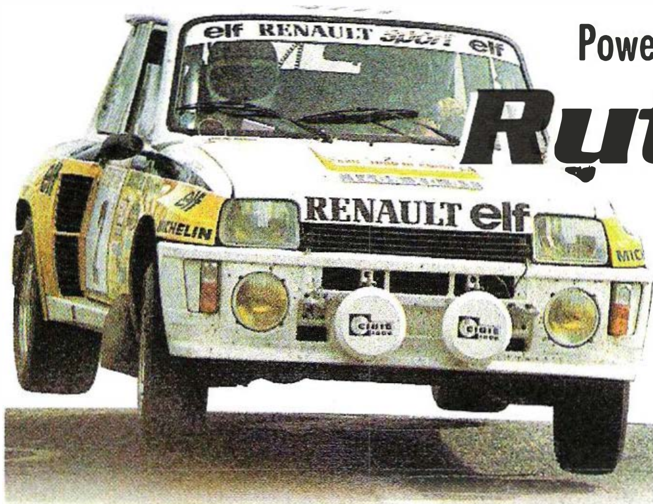
MULTIPLAYER
Modem, Nullmodem, Netzwerk

RANKING

3D-Action

Grafik	90%
Sound	94%
Handling	90%
Spielspaß	92%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	nicht verwendbar



Power Drive

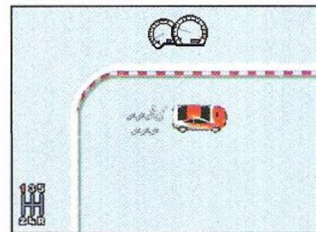
Rutschpartie

Der Rennsport ist momentan in aller Munde, doch denken die meisten bei diesem Stichwort zunächst nur an Michael Schumachers Weltmeisterschaftssieg - dabei gibt es noch viele weitere Varianten des Motorsports!



Nachdem man einen der sechs Wagen ausgewählt hat, darf man einige Runden auf dem „faszinierenden" Trainingsparcours drehen.





Rallysportfans wurden von der Software-Industrie bislang eher stiefmütterlich behandelt. Eine der wenigen Ausnahmen stellte da schon Rally von Europress dar, das allerdings nicht gerade durch berauschende Qualität überzeugen konnte. Power Drive packt das Thema von der actionlastigen Seite an: aus der Vogelperspektive steuert man sein Vehikel durch sandige Wüstengebiete und über rutschige Eisschollen. Dabei stehen dem Spieler zwei Wagen der Gruppe N (Mini Cooper S, Fiat Cinquecento Turbo), der Gruppe 2 (Opel Astra 16V, Renault Clio Williams) und der Gruppe 1 (Ford Escort Cosworth, Toyota Celica) zur Verfügung - das nötige Kleingeld natürlich vorausgesetzt. Mit den 27.000 Dollar Einstiegskapital kann man sich lediglich einen Mini und die Gebühr für die Teilnahme am ersten Rennen leisten. Bevor es auf die Piste geht, sollte man sich die zahlreichen Optionen zu Gemüte führen. Hier läßt sich die Tastatur neu belegen, ein Joystick kalibrieren oder das Gravis Gamepad konfigurieren. Außerdem können Hilfsfunktionen ein- und ausgeschaltet werden. Das ist ganz wichtig, denn beispielsweise kann man sich mit der mißverständlichen Funktion „Leitplanke" (viele Begriffe wurden indiskutabel übersetzt - bestes Beispiel: „Zwischenzeiden" bei der Auswertung des Rennens) den Verlauf der nächsten Kurve anzeigen lassen, damit man nicht unvorbereitet in sie hineinrutscht. Apropos Rutschen! Genau hier befindet sich bei Power Drive der Knackpunkt, denn anfangs macht es noch einen Heidenspaß, durch die Kurven zu sliden, doch in höheren Levels sind die Straßen so eng, daß man ständig gegen die Seitenbegrenzungen prallt - Frustrationsfaktor 10! Durch gelegentliche Rempler und Karambolagen verschlechtert sich natürlich auch der Zustand des Wagens, den man dann nach dem Rennen für teures Geld reparieren lassen muß. Damit schwindet auch die Hoffnung, einen Wagen der Gruppe 2 oder gar 1 fahren zu dürfen, denn für die hohen Werkstattkosten geht fast die gesamte Siegprämie drauf. Grafisch macht Power Drive einen soliden, aber auf keinen Fall berauschenden Eindruck: die Rennstrecken wurden nicht besonders liebevoll gestaltet, die Menüs nur durch digitalisierte Bilder aufgepeppt und die Animation der Wagen hält sich in Grenzen. Aufgrund der spielerischen Mängel ist Power Drive nur Gelegenheitsspielern zu empfehlen; Rallyfans werden bitter enttäuscht sein.

Oliver Menne ■

Mit dem Mini durch die Wüste: der Computergegner hat hier meistens die Nase vorn (rechts)!





Alone in the Dark: die Scheinwerfer irritieren den Spieler bei Nachtfahrten (links)!

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 51 MB	Audio

REQUIRED
386SX25, 1 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX33, 1 MB, RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
kein Multiplayer-Option

RANKING

Rennspiel

Grafik	45%
Sound	40%
Handling	55%
Spielspaß	47%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	U.S. Gold
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Sieht so die Gameshow der Zukunft aus? Statt den Preis einer Spiegelreflexkamera zu erraten oder „total abgefahrene Videospiele zu gambeln", dürfen sich die Kandidaten bei Zephyr in enge Vehikel zwängen und müssen sich in einem mörderischen Parcours um Kopf und Kragen ballern.

Zephyr

Ein Kessel Buntes

Fast könnte man meinen, das glamouröse Umfeld Hollywoods hätte die dort beheimateten Programmierer von New World Computing zu ihrem neuen 3D-Action-Spiel inspiriert. Zephyr spielt im Jahre 2365 und handelt von einem regelmäßig stattfindenden Turnier, an dem sich sechs führende Konzerne beteiligen und das von einem enormen Medienrummel begleitet wird. Jede Company stellt ein gepanzertes, bewaffnetes und mit einem wagemutigen Piloten bestücktes Fluggerät zur Verfügung. Die Rolle des bedauernswerten Insassen in einer dieser ungemütlichen Blechdosen übernehmen natürlich Sie. In einem durch hohe Mauern abgegrenzten Spielfeld müssen Sie die fliegenden Untersätze Ihrer Rivalen auseinandernehmen. Energie, Munition und Zusatzwaffen beschafft man sich durch einfaches Aufsammeln der überall verstreuten Extras. Per Tastendruck bewegt man den Zephyr - so der Name Ihrer Maschine - nach oben und unten, beschleunigt ihn und fegt damit elegant um die Säulen und Hindernisse. Nach einer Vielzahl von Großstadt-, Unterwasser- und Wüsten-Einsätzen wird der strahlende Sieger gekürt. Zephyr unterstützt u. a. den VR-Helm Forte VFX-1, den Logitech Cyberman und den CyberMaxx. Die großartig auf der Verpackung angekündigte Mehrspieler-Version ist nicht integriert, sondern wird erst nach Einsendung der Registrier-Karte zugeschickt.

Petra Maueröder



Grafisch kann Zephyr zumindest in den Zwischensequenzen begeistern.





Die Eintönigkeit ist bei Zephyr ein großes Problem: entweder ist alles in braunen (oben) oder gelben (unten) Tönen gehalten.

Statement



In den Zephyr-Levels herrscht mehr Chaos als in einer Tüte Gummibörchen: New World Computing inszeniert eine Farborgie sondersgleichen, bei der einem die Augen übergehen. Nach Argumenten für eine Anschaffung sucht man allerdings vergebens: Auf einem 486 DX2/66 läßt das unerträgliche Ruckeln der 3D-Grafik nur dann noch, wenn man die Musik ausschaltet - und was habe ich dann bitteschön von „16 Bit CD-Stereo Sound Effects und Soundtrack"?

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 680 MB	Audio

REQUIRED
486SX25, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

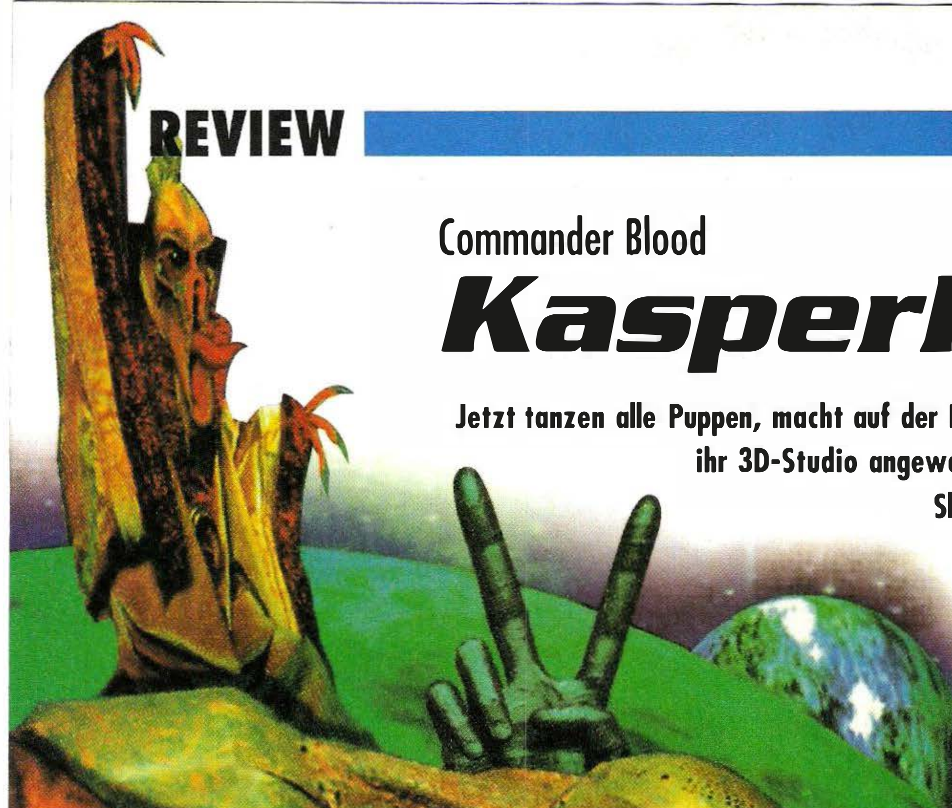
RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
auf Registrierung

RANKING

3D-Action

Grafik	65%
Sound	75%
Handling	70%
Spielspaß	56%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	New World Comp.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend



Commander Blood

Kasperltheater

Jetzt tanzen alle Puppen, macht auf der Bühne Licht: Die Cryo-Truppe hat mal wieder ihr 3D-Studio angeworfen und veranstaltet eine digitale Muppet-Show, die sich partout in kein gängiges Genre einordnen läßt.



Bob Morlock, Ihr bester Kumpel, wurde gefriergetrocknet und kommt nur nach einem Auftauvorgang zum Vorschein.

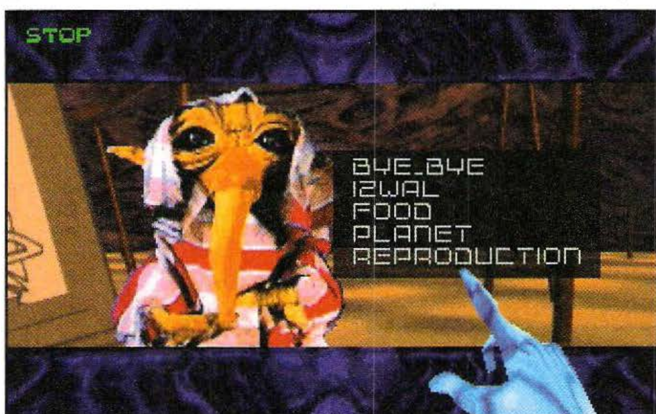


CyberSpace für Arme! Auf der Planetenkarte darf man sein nächstes Ziel mit dem sogenannten „Datenhandschuh" auswählen.

Sowohl die knappe Anleitung als auch die Verpackung werfen den Spieler erst einmal in ein tiefes schwarzes Loch: Zwar wird gelegentlich der Begriff „Adventure" gebraucht, doch die seltsame Aufmachung läßt einen darüber im Zweifel, um was es sich bei Commander Blood eigentlich handelt. Auf dem Bildschirm ist zunächst der unendliche Weltraum zu sehen. Mit dem Mauscursor - einem riesigen blauen Datenhandschuh - können Sie sich um die eigene Achse drehen und rote Buttons anklicken. In einer animierten Sequenz bittet Sie ein wohlbeleibter und steinalter Außerirdischer namens Bob Morlock um die Erfüllung seines letzten Wunsches: Einmal in seinem Leben möchte er den sagenumwobenen „Big Bang" sehen. Mit Ihrem Raumschiff Ark jetten Sie nun durch´s Universum, plaudern mit possierlichen Aliens (gefilmte Puppen im Jim-Henson-Stil) und sammeln Hinweise bezüglich des Big Bang. Kleine Geschicklichkeitsspiele sorgen zwischendurch für Kurzweil. Ein Telefon (E. T. läßt grüßen) stellt den Kontakt zu anderen Lebewesen her, während Ihr treuer Gefährte Honk, eine Art R2-D2, sich des öfteren mit dummen Sprüchen in den Smalltalk einmischt.

Petra Maueröder ■

Aus mehreren Multiple-Choice-Antworten dürfen Sie die vermeintlich richtige auswählen - viel Spoß beim Raten!



Statement



Warum haben die Scruters kybernetische Rochen in ihrem Kopf? Wer ist Petit Piteux, der Pirat der Wellen? Wer profitiert vom Handel mit Bionium? Tiefschürfende Fragen, die auch ein Wigald Boning stellen könnte. Beantwortet werden sie von Commander Blood, einem weiteren Programm aus der Reihe „Wir hatten ein paar gerenderte Animationen, aber kein Spielkonzept". Diese CD-ROM ist geeignet ab 6 Jahren und interessant für Leute bis 6 1/2. Sonst noch Fragen?

SPECS & TECS

VGA ●	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus ●	SoundBlaster ●
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 497 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX/2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	65%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	39%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Werewolf Hokum KA-50

Piratenstück

Daß Hubschrauber nicht ganz so einfach zu fliegen sind wie Comanche es uns glauben machen wollte, war wohl jedem klar. Aber daß selbst so schwierig zu handhabende Simulationen wie Gunship 2000 noch untertrieben, zeigt Virgins neueste Hubschraubersimulation.

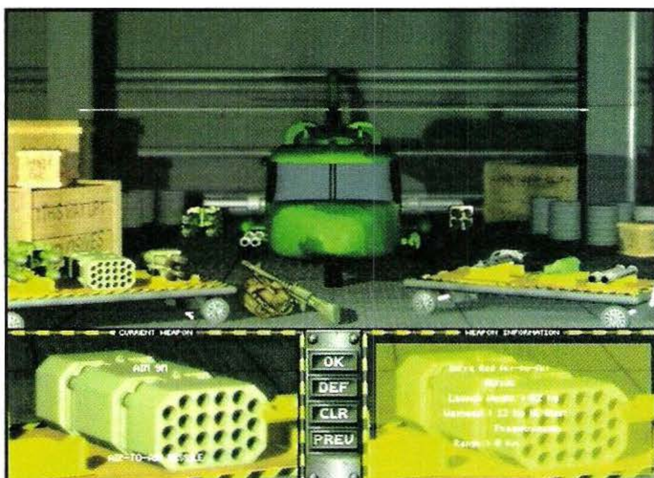
Die moderne Piraterie beschränkt sich keinesfalls nur auf Software, auch die „traditionellen" Überfälle auf Fracht- und Personenschiffe sind immer noch so aktuell wie eh und je. Im südchinesischen Meer müssen täglich über 200 Schiffe durch eine Meerenge - mit gerade einmal 15 Knoten Fahrt. Bislang war dies ein gefundenes Fressen für Piraten, doch jetzt ist damit Schluß: Sie greifen ein!

Viel zu tun

Ausgerüstet mit einem Kriegsschiff, etlichen Hubschraubern und einem schier unerschöpflichen Vorrat an Waffen haben Sie die Aufgabe, dem Treiben der Piraten ein Ende zu bereiten. Dazu müssen Späher ausgesandt, feindliche Lager ausgehoben und friedliche Schiffe beschützt werden. Da dies kein Einmann-Job ist, steht Ihnen der Computer hilfreich zur Seite: Er übernimmt jede Mission, jeden Hubschrauber. Doch bereits nach wenigen Stunden Spielzeit ist Schluß damit - der Computer hat vollständig versagt. Um erfolgreich zu sein, hat man demnach alle Hände voll zu tun: auch in kritischen Situationen sollten alle Hubschrauber unter der Kontrolle des Spielers bleiben. Nach und nach kämpft man sich von Nord nach Süd durch, immer tiefer in das Feindesland. Dort warten immer umfangreichere Missionen auf den Spieler, für dauerhafte Abwechslung ist also gesorgt. Für ein dauerhaftes Spiel sorgt außerdem die Steuerung, die sich aus zwei

Der Zwei-Spieler-Modus

Per Nullmodem oder Modem kann man Werewolf KA-50 auch mit oder gegen einen Freund spielen. Die Spielgeschwindigkeit leidet nicht unerheblich, SuperVGA ist kaum noch möglich. Der Einsatz lohnt sich jedoch: doppelte Spieleranzahl - doppelter Spielspaß.



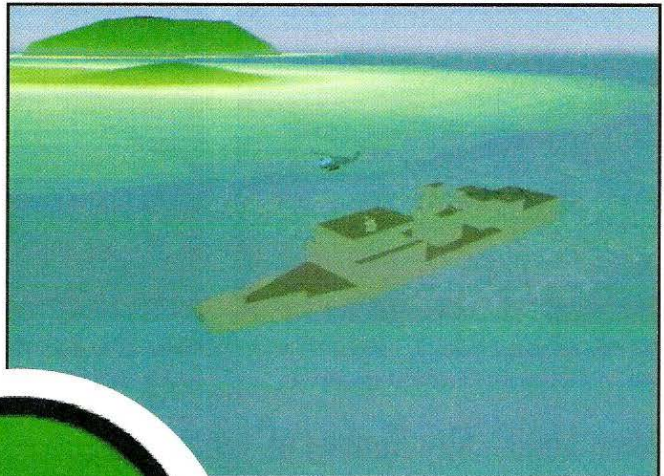
Das reichhaltige Waffenarsenal stellt den Spieler zu Beginn jeder Mission vor Entscheidungen, die den ganzen Spielverlauf beeinflussen können.


Leider sind diese detailreichen Bilder nur für Sekundenbruchteile zu sehen, im allgemeinen beschränkt sich die Grafik auf eher schlichte Farbflächen.



Die erste und schwierigste Aufgabe für den Spieler ist wegen der Deckaufbauten der Start vom eigenen Schiff.





Das Schiff dient als Waffenlager und Ausgangsbasis für die Missionen, das Briefing an Bord (unten) ist im Vergleich zum Spiel etwas knapp geraten.



Flugmodellen zusammensetzt. Beide sind allerdings derart schwierig, daß man durchaus einige Tage damit verbringen kann, auch nur einen der vier verfügbaren Hubschraubertypen in den Griff zu bekommen.

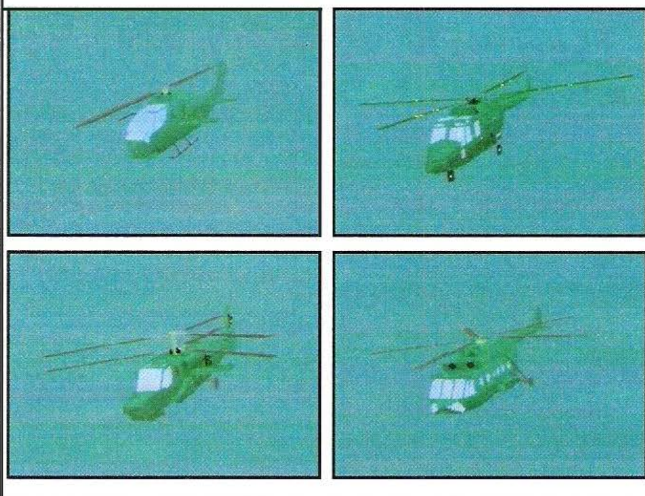
Technik

Technisch kann Werewolf KA-50 einiges bieten. Die Polygonlandschaft wurde mit hübschen Texturen und Farbverläufen überzogen, der Sound rattert beeindruckend aus den Lautsprechern, und jedes uns bekannte Eingabegerät wird unterstützt. Sogar ein Super VGA-Modus wurde implementiert, der bei vierfacher Pixelzahl nur um wenige Prozentpunkte langsamer ist als der Standardmodus.

Harald Wagner ■

Hubschrauber

Vier verschiedene Hubschraubertypen stehen dem Spieler zur Verfügung, um gegen die modernen Piraten vorzugehen. Da die Helikopter sehr unterschiedliche Eigenschaften haben, muß für jede Mission der richtige herausgepickt werden. Aber auch während der Mission kann gewechselt werden: per Tastatur kann man die Steuerung anderer in der Luft befindlicher Hubschrauber übernehmen, der vorherige wird dann vom Computer gesteuert.



Statement



Ein feines Spiel hat uns da Virgin beschert. Die Grafik ist trotz vieler Texturen schnell, die Missionen sind umfangreich und kniffig, die Atmosphäre stimmt und man kämpft sogar auf der richtigen Seite. Trotzdem werden viele Spieler nach wenigen Minuten (oder Stunden) verzweifelt den Joystick zur Seite werfen - die realitätsnahe Steuerung ist für Nicht-Piloten einfach zu anspruchsvoll.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 12 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM

MULTIPLAYER
Nullmodem, Modem

RANKING

Hubschraubersimulation

Grafik	70%
Sound	78%
Handling	70%
Spielspaß	78%

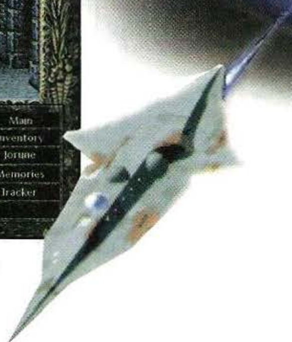
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Virgin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	nicht bewertbar



Mit Hilfe der ausgezeichneten Landkarte bewegen Sie sich über die Oberfläche von Jorune.



Kommt es zu einem Kampf, so geht das Spiel in die Seitenansicht über.



Alien Logic - Sky Realms of Jorune

Schöne neue Welt

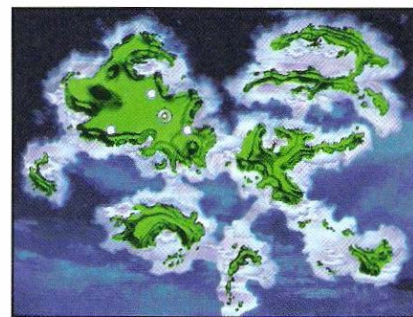
Nachdem SSI im Rollenspielsektor bereits fest im Sattel sitzt, macht sich der Fantasy-Spezialist nun daran, im heißumkämpften Adventure-Bereich Fuß zu fassen.

Der Planet Jorune. Nachdem die Erde in einem gigantischen Krieg zerstört wurde, leben hier die letzten Menschen der Galaxis. Um auf diesem garstigen Planten gegen die allgegenwärtigen Gefahren zu bestehen, müssen die jetzigen Bewohner lernen, mit Isho, der magischen Kraft Jorunes, umzugehen. In Ihrer Hand liegen nun die Geschicke einer kleinen Heldengruppe, die sich sowohl mit der Magie als auch mit zahlreichen Monstern auseinandersetzen muß. Das Spiel stellt sich als eine Art Action-Adventure dar. Auf einer Landkarte können Sie Ihre Gruppe über die Oberfläche des wahrhaft riesigen Planeten Jorune bewegen. Verschiedene Icons symbolisieren Städte, Monster oder Ruinen längst vergangener Zivilisationen. Sobald Sie auf Monster treffen oder eine besondere Stätte betreten, schaltet das Spiel auf eine Seitenansicht um, in der Sie wie bei den meisten Adventures Gegenstände manipulieren, Sachen aufnehmen und Gegner bekämpfen können.

Hi-Tech

Heutzutage muß ein Spiel auf einer CD ausgeliefert werden, über mehrere verschiedene Musikstücke direkt von derselbigen und über Super-VGA Grafiken verfügen! So müssen die Vorgaben für die Programmierer ausgesehen haben. Nur leider wurden diese Vorgaben nur halbherzig erfüllt. Sowohl im Landkartenmodus als auch in der Seitenansicht wird nur ein Viertel des Bildschirms ausgenutzt, der Rest wird von Menüs oder unnützen Zeichnungen belegt. Mehrere verschiedene Musikstücke bilden jedoch eine passende Atmosphäre, die nur durch die schlechten Soundeffekte gestört wird.

Lars Geiger ■



Mit Hilfe der Warps können Sie weite Strecken schnell überbrücken.





Die Darstellung der Charaktere ist den Zeichnern von SSI wieder einmal gelungen.

Statement



SSI hat mit Alien Logic einen guten Einstand im Adventure-Sektor gegeben. Doch die sehr gute Story leidet unter dem langsamen Scrolling der Landkarte, einigen Bugs, die das Spiel immer wieder zum Absturz bringen, und unter den langweiligen Soundeffekten. Wenn man an den Bugs vorbeikommt, kann Alien Logic jedoch problemlos mehrere Stunden an den Bildschirm fesseln. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie nach einem Absturz bemerken, daß es längst nach Mitternacht ist!

SPECS & TECS

	VGA	SVGA
	Tastatur	AdLib
	Maus	SoundBlaster
	Joystick	Roland
HD	34 MB	General Midi
CD	86 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

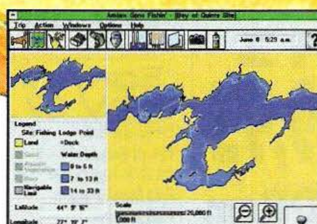
Grafik	76%
Sound	61%
Handling	71%
Spielspaß	72%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

Gone Fishin´

Fisherman´s Friend

Kein Anglerlatein: Wer kapitale Forellen an Land ziehen will, braucht ab sofort keinen Fischereischein mehr, sondern nur noch Gone Fishin´ von Amtex und einen herkömmlichen PC.

Gone Fishin´ simuliert gekonnt Freud und Leid eines Petrijüngers, der mit einem Kasten voller Blinker, Wobbler, Schnüre, Haken und Ruten an der Bay of Quinte am Ontariosee unterwegs ist. Eine beiliegende Karte erleichtert das Auffinden der vielversprechendsten Stellen. Gehofft werden darf auf Seebärsche, Hechte und andere Arten, die sich in diesen Gewässern tummeln. An Bord eines Elektrobootes wählt man zunächst den passenden Köder (den man vorher im Laden gekauft hat) und darf solange im Trüben fischen, bis einer anbeißt. Der Bursche muß dann in einem zähen Kampf ermüdet und in die schwankende Nußschale gezerrt werden.

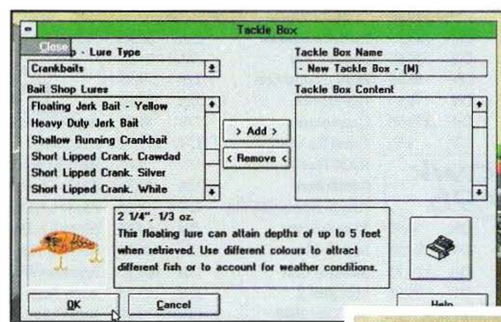


Wo gibt´s die fischreichsten Gegenden? Zu Beginn entscheidet man sich für ein Angelgebiet.

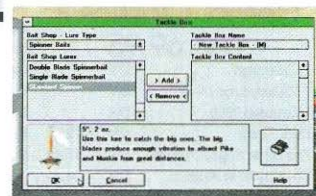
Trostlos

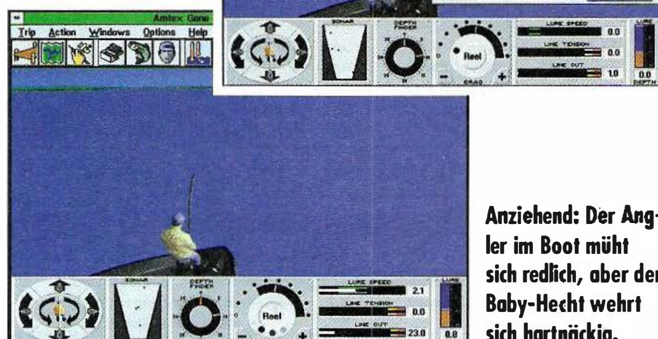
Mehr Schein als Sein: Die Screenshots auf dieser Seite wecken zwar Erinnerungen an Windows und MS-Golf, doch in Wirklichkeit handelt es sich um eine täuschend ähnliche Benutzeroberfläche unter DOS. Die hochauflösende Grafik wird leider so gut wie nicht genutzt - was hätte man nicht alles an landschaftlichen Reizen einbauen können! Der Sound beschränkt sich auf sanftes Wellengeplätscher, das Zischen des Mückensprays und das Klicken der Kamera nach einem Fang. Immerhin ist das Programm originell verpackt: Gone Fishin´ wird in einem feuerroten Plastik-Angelköfferchen ausgeliefert.

Petra Maueröder



Neben Fliegen und Blinkern dürfen auch lebende Köder eingesetzt werden, was in Deutschland seit einigen Jahren verboten ist.





Selbst der bescheidenste Fang kann mit der Kamera festgehalten werden.

Anziehend: Der Angler im Boot müht sich redlich, aber der Baby-Hecht wehrt sich hartnäckig.



Mit solch schludrigen Grafiken läßt sich 1995 kein Blumentopf mehr gewinnen.

Statement



Petri Heil, liebe Sportfischer! Wer jemals seine teuren Blinker im Schilfgestrüpp verloren hat, weiß die Vorzüge des Angel-Simulators durchaus zu schätzen. Für den typischen PC-Anwender ist Gone Fishin´ allerdings ein Griff in den Weiher: Stundenlang beobachtet man den Schwimmer, um beim leisesten Ziepen wie elektrisiert die Maus zu ergreifen - Däumchendrehen in Echtzeit. Dem ambitionierten Angler wird hingegen das Naturerlebnis (kalte Füße, verschmutzte Gewässer, Mückenstiche, Regen etc.) fehlen. Das Programm ist zwar erstaunlich realistisch, aber so nutzlos wie ein Kescher ohne Netz.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 8 MB	General Midi
CD 25 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Simulation

Grafik	45%
Sound	50%
Handling	70%
Spielspaß	36%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Amtex
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Hell: A Cyberpunk Thriller

Hölle auf Erden





Horror ohne Grenzen: Blick in die Praxis eines Cyber-Zahnarztes!

Gametek weiß, was PC-Spieler wünschen: Das High-Tech-Adventure Hell enthält neben viel (Cyber-)Sex & Crime auch eine Menge Humor. Wenn Dennis Hopper in der Rolle des exzentrischen Mr. Beautiful und Stephanie Seymour als virtueller Vamp mit ausgeprägtem Hang zur Gewalttätigkeit ihre höllisch witzigen Gespräche führen, bleibt kein Auge trocken.

Die Hell-Story beamt den Spieler in das Washington D. C. des Jahres 2095. Das Land wird von der radikalen Vereinigung „Hand of God" unter der Führung des Imperators Solene Solux (Grace Jones) regiert. Rebellische Parteien und aufmüpfige Einzelgänger werden konsequent verfolgt und liquidiert. In diesen mörderischen Strudel sind scheinbar auch unsere beiden Helden Gicheon Eshanti und Rachel Braque geraten, die einem nächtlichen Anschlag zum Opfer fallen sollten. Das Mysteriöse daran: Gicheon und Rachel sind ARC-Agenten, eine Art Geheimpolizei im Dienste der „Hand of God". Läßt der Imperator plötzlich die eigenen Untergebenen umbringen? Ein bedauerliches Versehen? Oder gar Absicht?

Nimm 2

Auf der Suche nach den Gründen für das Attentat steuern Sie das dynamische Duo durch die amerikanische Hauptstadt, unterhalten sich mit über 100 Darstellern und füllen das Inventory mit Utensilien. Auch Abstecher in die Hölle und Treffen mit Mephisto und anderen Bewohnern dieses ungastlichen Ortes sind des öfteren erforderlich. Bis zu drei Non-Player-Characters können sich Ihrem Team anschließen. Die Lokalitäten werden als gerenderte Vollbild-Grafiken in SVGA-Auflösung eingeblendet, während sich für animierte Gespräche kleinere Fenster öffnen. Unerklärlicherweise ließ sich selbst durch den Ein-

Das Intro

Kaum ist im Schlafzimmer von Gicheon Eshanti und Rachel Braque Ruhe eingekehrt, wird die nächtliche Ruhe von zwei Eindringlingen jäh unterbrochen. Nur mit gezielten Handkantenschlägen und Lasersalven können die bis an die Zähne bewaffneten Störenfriede ausgeschaltet werden.








Die Vorgehensweise der seltsamen Gestalten läßt keinen Zweifel: Das Pärchen sollte einem kaltblütigen Mord zum Opfer fallen.

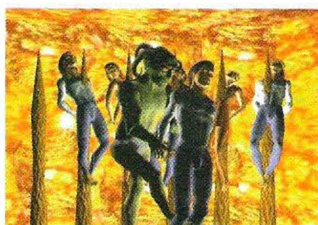












Bei der Gestaltung des „Höllentrips" ließen die Grafiker ihrer Phantasie freien Lauf.

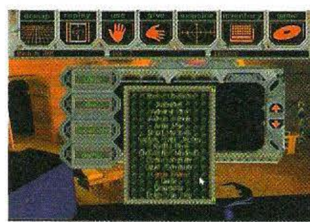
satz von Pentium-PCs und flotten Grafikkarten das zarte Ruckeln der Animationen nicht völlig entschärfen. Auch die stumpfsinnigen musikalischen Arrangements wollen so gar nicht zur allgegenwärtigen Perfektion dieses Adventures passen.

Highway to Hell

Dank der Vielzahl der Personen und Schauplätze konnten die

Learning English

Das größte Hindernis für den deutschsprachigen Kundenkreis dürften die englischen Dialoge darstellen. Die Konversationen dauern oft mehrere Minuten und sind gespickt mit Redewendungen und Kraftausdrücken, bei denen selbst das dickste Wörterbuch passen muß. Wer die „unangenehmen" Stellen per Mausklick übergeht, verpaßt neben wichtigen Hinweisen die witzigsten Sprüche und Gags. Zum Glück darf man in der „Replay"-Funktion jedes noch so nebensächliche Gespräch Wort für Wort nachlesen.




Gametek goes Hollywood




Die Liste der Schauspieler, die mit ihrem leicht verfremdeten Aussehen und den charakteristischen Stimmbändern für das unnachahmliche Flair von Hell sorgen, liest sich wie ein Who is Who der Filmbranche. Mit von der Partie sind u. a.: Dennis Hopper, Ex-James-Bond-Widersacherin Grace Jones, US-Beauty Stephanie Seymour und Geoffrey Holder. Daß es sich bei dieser illustren Runde um Profis handelt, merkt an jedem Wimpernschlag und an jeder Lippenbewegung.

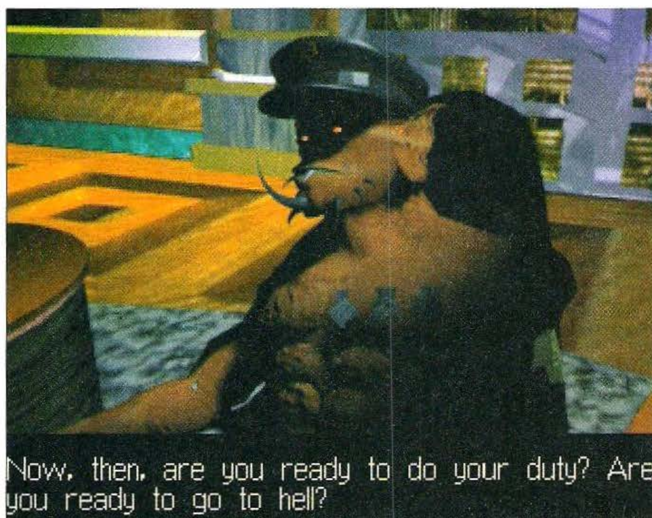
Auf der richtigen Fährte

Mit der DC-Map (einem dreidimensionalen Stadtplan) können alle Ziele bequem per Mausklick angewählt werden. Je weiter Sie sich voranfragen, desto mehr Lokalitäten erscheinen auf dem Plan.





Sogar der Inventory-Screen kann durch SVGA-Icons glänzen. Da Hell eine Mixtur aus verschiedenen Genres ist und kein reinrassiger „interaktiver Spielfilm" (gähn), gibt es wenigstens noch ein paar Rätsel zu knacken.

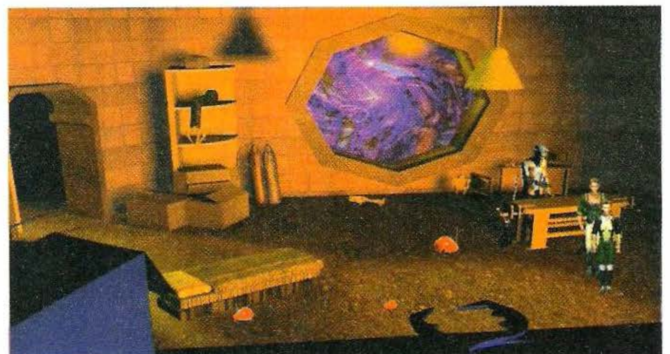


Über 100 Charaktere treten in Hell: A Cyberpunkt Thriller auf und plappern meistens munter drauflos.

Statement



Eine so beeindruckende Verschmelzung von grandioser SVGA-Grafik, professioneller Sprachausgabe und geistreichen Dialogen habe ich selten gesehen. Auch wenn die Animationen nicht ganz ausgereift sind und die Musik uninspiriert vor sich hinpoltert: Hell ist ein kleines surrealistisches Meisterwerk, wie man es nicht jeden Tag zu Gesicht bekommt - ein Lichtblick im Dschungel des Alltäglichen und dank komplexer Puzzles eine Herausforderung für jeden Adventure-Fan, der glaubt, schon alles zu kennen. Infolge des unflexiblen Spielsystems („Hm, that's not possible!") und eines reproduzierbaren Bugs in der Verkaufsversion blieb Hell eine 80er-Wertung vorenthalten.



Die Qualität mancher SVGA-Grafiken ist schier unglaublich.

Programmierer eine Reihe von Puzzles mit überdurchschnittlichem Schwierigkeitsgrad einbauen, für die man neben exzellenten Sprachkenntnissen einen geschulten Blick für das Wesentliche braucht. Mit bloßem Auge kaum noch wahrnehmbare Objekte, die z. B. bei Noctropolis für Unmut sorgten, sind in Hell allerdings nicht vorhanden. Für die Bedienung genügen wenige Mausklicks und eine praktische Iconleiste, die nur auf Abruf zum Vorschein kommt. Angesichts des hohen sprachlichen Niveaus, der extravaganten Rätsel und der ungewöhnlichen Thematik (von Cybersex bis Satanskult) wird Hell sicherlich keine Massenhysterie wie ein LucasArts- oder Sierra-Adventure auslösen - wer auf abgedrehte Sam & Max-Animationen oder King´s Quest-Sound nicht verzichten kann, sollte die Finger von diesem Werk lassen. Angesprochen fühlen dürfen sich hingegen Fortgeschrittene und Profis, die z. B. auch bei Broderbunds Myst nicht widerstehen konnten.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA ●
Tastatur	AdLib ●
● Maus	SoundBlaster ●
Joystick	Roland ●
HD 20 MB	General Midi
CD 675 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, Super VGA, Double-Speed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, Super VGA-QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

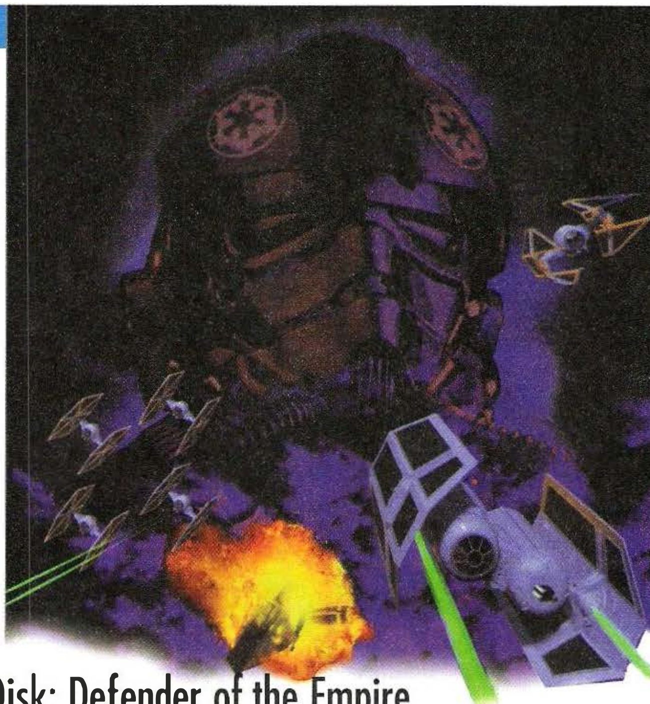
Adventure

Grafik	80%
Sound	55%
Handling	65%
Spielspaß	80%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut



Mit dem Top-Ace-Spielstand können Sie sämtliche TIE Fighter-Cut-Scenes einzeln anwählen.







An Grafik, Steuerung und Sound wurden keine Veränderungen vorgenommen.



TIE Fighter Campaign Disk: Defender of the Empire

Imperiale Zusatzdisk

Gehaltvoller Nachschub für alle Darth Vader-Sympathisanten: LucasArts veröffentlicht die erste Mission-Disk für den X-Wing-Nachfolger TIE Fighter!

Beachtliche Wertungen und hohe Verkaufszahlen waren der Lohn für die vielen Verbesserungen, die die beiden maßgeblichen Entwickler Larry Holland und Edward Kilham in ihr jüngstes Werk einfließen ließen. TIE Fighter enthält nicht nur aufwendigere Grafiken, ausgefeiltere Missionen und bessere Soundeffekte, sondern wartet auch mit einer komplett neuen Story auf, die über die altbekannte Star Wars-Saga hinausgeht. Defender of the Empire schließt an die Geschehnisse der sechs Original-Battles an: Noch immer bemüht sich das Imperium darum, den intriganten Admiral Zaarin und seine Schergen endgültig loszuwerden. Das Ergebnis dieses erbitterten Kampfes steht nach insgesamt 22 brandneuen Missionen fest, die sich auf drei Battles und vier Combat Chamber-Gefechte verteilen.
Rund die Hälfte der Einsätze (u. a. Patrouillen, Aufklärungs- und Verteidigungsflüge) werden mit dem berühmt-berüchtigten TIE Defender geflogen - eine Ehre und Herausforderung für jeden treuen Imperialisten.

The story continues

Wie schon bei den X-Wing-Add-Ons dürfen bislang gescheiterte Piloten auf einen sogenannten Top Ace-Piloten zurückgreifen, mit dem sich sämtliche TIE Fighter-Missionen gezielt und in beliebiger Reihenfolge anwählen und durchspielen lassen. Selbst die Zwischensequenzen (Cut-Scenes), Beförderungen und Medaillen können nun einzeln bestaunt werden. Neue Zwischensequenzen, ein komplett neues Vehikel (das Missile Boat) samt Übungsmission und andere mehr oder weniger spektakuläre Neuheiten (z. B. eine im Weltall stationierte Fabrik des Imperiums) machen Defender of the Empire zu einem triftigen Grund, das inzwischen vielleicht von der Festplatte gelöschte Basis-Programm erneut zu installieren.

Petra Maueröder ■



Omar 2, eine Fabrik des Imperiums, muß gegen Zaarins Angriffe und die lästigen Rebellen verteidigt werden.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 19 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, EMS-Treiber, TIE Fighter

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, General Midi

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action

Grafik	85%
Sound	70%
Handling	90%
Spielspaß	85%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 50,-
CD-Advantage	nur Diskette

Civilization & Colonization

Obwohl Sid Meiers neuester Paukenschlag Colonization erst seit vier Monaten auf dem Markt ist, kann man es nun schon im Doppelpack mit dem Klassiker Civilization zum kostengünstigen Preis von knapp DM 140,- erwerben. Beide Spiele können auf Festplatte gespeichert oder auch direkt von CD-ROM gespielt werden. **om** ■



RANKING

CD-ROM	
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 140,-
Spielspaß	93%

Combat Classics 3

In der Reihe Combat Classics erscheinen regelmäßig hochkarätige Simulationen und Strategiespiele, die zwar schon etwas angestaubt, aber immer noch spielenswert sind. Der dritte Teil beinhaltet den Klassiker unter Hubschraubersimulationen, Gunship 2000, das eher mittelprächtige Strategiespiel Campaign und History Line 1914-1918. **om** ■



RANKING

Diskette	
Hersteller	Empire
Preis	ca. DM 120,-
Spielspaß	80%

Ishar 3

Der dritte Teil der Rollenspielsaga bietet aus spielerischer Sicht nicht viel mehr als der Vorgänger: altbewährte Fantasy-Kost aus der 3D-Perspektive ohne Schnörkel und Überraschungen. Das gilt auch für den Silberling, der sich lediglich durch komplett übersetzte Bildschirm- und Anleitungstexte und ein gerendertes, aber dennoch eher mäßiges Intro von der Diskettenversion abhebt. **om** ■



RANKING

CD-ROM	
Hersteller	Silmarils
Preis	ca. DM 120,-
Spielspaß	53%

Ravenloft

Man spricht deutsch: Die bereits seit einem halben Jahr erhältliche englische CD-ROM-Version des AD & D-Rollenspiels präsentiert sich nun in einer komplett übersetzten Fassung. Deutsche Bildschirmtexte, glasklare Sprachausgabe in den Zwischensequenzen und eine gewohnt gute Story trösten über die auf langsamen Rechnern etwas zähflüssige 3D-Grafik hinweg. **pm** ■



RANKING

CD-ROM	
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 100,-
Spielspaß	80%

Robinson`s Requiem

Gut ein halbes Jahr nach der Diskettenversion erscheint Robinson`s Requiem nun auch auf CD-ROM. Am Spielablauf hat sich nichts verändert: Sie erkunden als Topagent einen Gefängnisplaneten. Als Silberling bietet Robinson`s Requiem ein aufgepepptes, knapp zehnminütiges Intro mit zahlreichen gerenderten Grafiken und Dialogen. **om** ■



RANKING

CD-ROM	
Hersteller	Silmarils
Preis	ca. DM 120,-
Spielspaß	79%

The Koshan Conspiracy

Das mittlerweile in die Jahre gekommene BAT 2 erscheint nun als CD-ROM. Die Mischung aus Arcade, Adventure, Strategie- und Rollenspiel ist immer noch interessant, aber nicht mehr der ganz große Reißer. Dafür sorgen die etwas weit hergeholten Lösungen für einige Rätsel und die phantasielosen Gespräche mit den unterschiedlichen Planetenbewohnern. **ha** ■



RANKING

CD-ROM	
Hersteller	UBI-Soft
Preis	ca. DM 100,-
Spielspaß	70%

UFO & Master of Orion

Die beiden futuristischen Strategie-Schmankerl wurden von MicroProse unverändert von Diskette auf CD-ROM übertragen - das gilt in beiden Fällen sowohl für das Spiel als auch für den Kopierschutz. Bei UFO (komplett in Deutsch) gilt es, die Erde vor tollwütigen Aliens zu bewahren, während Sie als „Master of Orion" den Weltraum besiedeln dürfen. **pm** ■



RANKING

CD-ROM	
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 140,-
Spielspaß	82%

Dominus

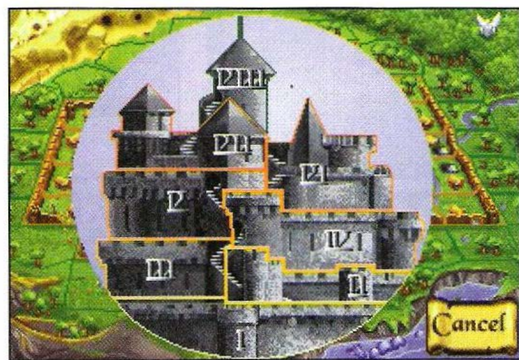
Bestien in Menschen

Monster kommen langsam, aber gewaltig: Ganze Horden walzen aus allen Himmelsrichtungen auf Ihre Burg zu und versuchen, das Hauptquartier einzunehmen. Das Echtzeit-Strategiespiel Dominus setzt wie Master of Magic und Death or Glory auf den derzeit sehr populären Mix aus Taktik und Rollenspiel.

Da hat man nun jahrelang für ein bescheidenes Häuschen im Grünen gespart, und dann kommt so ein Trupp dahergelaufener Scheusale und macht alles wieder zunichte. So geht es Ihnen zumindest als Dominus-Burgherr, der sein Reich gegen acht furchterregende Monster-Rassen verteidigen muß, die sich je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad in beängstigendem Tempo Ihrer Festung nähern. Letztere thront inmitten eines großen Lageplans, der aus über 70 einzelnen Feldern besteht. Jedes Areal läßt sich gezielt ansteuern und kann auf der isometrischen Ansicht mit eigenen Monstern bestückt werden. Anschließend dürfen Sie beobachten, wie wacker sich die Schützlinge im Kampf gegen die Angreifer schlagen. Zur Verstärkung des Teams kombinieren Sie einfach die Eigenschaften von bis zu fünf Kreaturen zu einem „Super-Monster". Alternativ können Sie auch Fallen aus vorgegebenen Komponenten zusammenbauen und auf den bevorzugten Fährten der Aggressoren auslegen. Das Spiel ist zu Ende, sobald Sie entweder alle Sippen ausgerottet haben oder die Gegner bis in den Schloß-Turm vordringen.



Auf der isometrischen Landkarte trotten die Figuren aufeinander zu und liefern sich einen erbarmungslosen Kampf auf Leben und Tod.



Sobald die Truppen das Schloßinnere erreichen, ist es bis zur endgültigen Kapitulation nicht mehr weit.



Wer die Zutaten geschickt vermengt, kann im Ernstfall auf mächtige Zaubersprüche zurückgreifen.



So entsteht ein neues Monster: Zuerst sucht man sich fünf Kreaturen aus, vermixt diese zu einer neuen Figur und vergibt anschließend einen passenden Namen.

My Home was my Castle

Für das originelle Konzept, die einfallsreichen Zaubersprüche (70 an der Zahl) und putzigen Monster gebührt den Programmierern ein anerkennendes Schulterklopfen. Doch das ist nur die eine Seite der Medaille. Gleichzeitig ärgert man sich über die kümmerlichen Animationen und die katastrophal arrangierte Musik. Wenn man überlegt, was andere

Statement



Was für eine Idee! Fröhliches Monsterbasteln und hinterlistiges Fallenstellen, gewürzt mit exotischen Zaubersprüchen und Echtzeit-Action - da wird es jedem fantasy-begeisterten Strategen warm ums Herz. Leider wurde der Grundgedanke nicht konsequent zu Ende gedacht: Wer ein paar Stunden mit Dominus herumexperimentiert hat, wird das Spiel nicht mehr anrühren - zu monoton ist der Ablauf, zu eingeschränkt die Handlungsfreiheit. Sobald sich einer Ihrer Untertanen auf dem Schlachtfeld befindet, darf man nur noch zuschauen - und das bereitet wegen der spärlichen Animationen kein übermäßiges Vergnügen. Bei einem Echtzeitspiel müßte eigentlich der Puls rasen und der Schweiß auf der Stirn stehen - diesen Thrill kann Dominus im Gegensatz zu seinen schärfsten Konkurrenten nicht vermitteln, weil hier alles eine Spur gemütlicher abläuft.



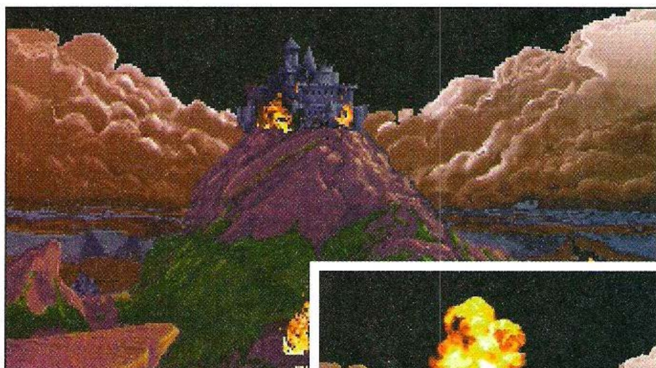
gestalt

Vorsicht, Falle!

Professionelle Burgherren schwören beim Bau der Monster-Fallen auf gute alte Handarbeit:



Aus den „Zutaten" (Auslöser + Wirkung) lassen sich insgesamt 100 verschiedene Varianten konstruieren - da dürfte für jeden Feind die richtige Kombination dabei sein.



Das Ende einer glorreichen Dynastie: Ihr Königreich wurde von der gegnerischen Übermacht überrollt.

Hersteller aus den 320 x 200 Pixeln und einem herkömmlichen SoundBlaster herauskitzeln, macht Dominus einen reichlich antiken Eindruck. Die Biester zuckeln durch die Gegend, schwenken allenfalls Äxte und Fäuste und hinterlassen eine Spur der Verwüstung - nicht sonderlich aufregend. Auf die gängigen Standards moderner PC-Spiele (Sprachausgabe, Mehrspielermodus, schickes Intro oder Zwischensequenzen) müssen Sie sogar völlig verzichten.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 30 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	60%
Sound	35%
Handling	65%
Spielspaß	67%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	U.S. Gold
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

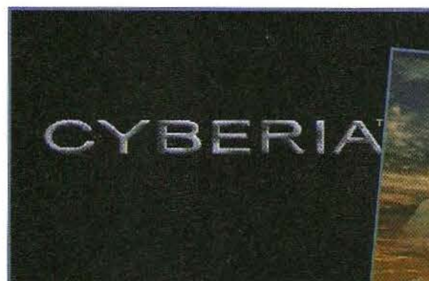
PC Games Disc & Mag



PLAYERS GUIDE

DIE COMPUTEC POWERTIPS 3/95

Cyberia
Seite 305-310





Dawn Patrol
Seite 311



Magic Carpet
Seite 312-314

Creature Shock
Seite 315-320





POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

JUGENDSORGEN

Hallo Leut
(Singular von Leute)!
Ich habe ein neues Thema für Dich! Meine Eltern verbieten mir alle Spiele, in denen Gewalt vorkommt. Space Quest 5 haben sie ja noch durchgehen lassen, die Star Trek-Spiele würden sie mir wahrscheinlich auch erlauben, aber wenn in einem Spiel mehr gekämpft wird, darf ich es nicht haben. Bei Shoot 'em Ups wie XXXX würde ich es ja noch verstehen, aber bei Spielen wie Rebel Assault??? Wie findest Du das? Mich würde auch die Meinung von anderen Lesern interessieren.
Aber das ist nicht mein einziges Problem. Im Mai habe ich mir beim XYZ-Spieleversand Freddy Pharkas bestellt. Es ließ sich problemlos installieren und starten. Aber an einer Stelle stürzt es immer ab (lag nicht an der Hardware). Mein Vater hat bei dem Versand angerufen und das Spiel zurückgeschickt. Jetzt warte ich seit Mitte Mai darauf, daß der Versand sich meldet. Ein Einschreiben kam ungeöffnet zurück und am Telefon meldet sich niemand. Ist der Versand pleite gegangen?

Viel Spaß beim Kürzen: Nils Loose

Da bringst Du mich in echte Konflikte mit meinem Gewissen (doch, doch - so etwas habe ich auch!). Eigentlich finde ich es nicht schlecht, daß sich Deine Eltern darum kümmern, was Du so den ganzen Tag lang treibst. Leider ist dies nicht immer die Regel. Recht hilfreich wäre es auch gewesen, wenn Du mir Dein Alter mitgeteilt hättest. Was nun Deine Eltern gegen Rebel Assault haben, kann ich nur erraten. Du kannst höchstens versuchen, mit ihnen darüber zu reden. Wenn sie es nicht einsehen (es soll ja Menschen geben, die grundsätzliche Einwände gegen Gewalt am Bildschirm haben, was ich nicht falsch finden kann), mußt Du eben warten, bis Du älter bist und es zähneknirschend einsehen. Da ich an dieser Stelle nicht dem Team von Dr. Sommer in die Quere kommen möchte, würde ich das Thema liebend gern versanden lassen. Auch zu Deinem zweiten Problem kann ich Dir kaum Hilfestellung geben. Allerdings erfreut sich der XYZ-Versand noch immer seines Daseins.

PREISFRAGE

Hi PC Games!
Nun zu etwas, was mich schon lange beschäftigt. Warum sind Computerspiele so furchtbar teuer? Musik-CDs kosten DM 30.-, ein Kinobesuch DM 10,-, Videofilme sind für DM 30,- zu haben und Taschenbücher schon ab DM 6,-. Warum beträgt der Verkaufspreis von Spielen meist über 100 Mark? Kommt mir bloß nicht wieder mit Raubkopien! Erstens gibt es bestimmt weitaus mehr Raubkopien von Musik-CDs und Videos als von Computerspielen, zweitens sind CD-ROM-Games wie Creature Shock doch für Otto-Normal-Spieler unkopierbar. Aber was tut die Software-Industrie? Die Preise für die Silberlinge steigen eher als daß sie sinken! Drittens sind Raubkopien dem Bekanntheitsgrad, und letztendlich dem Verkauf, nicht gerade abträglich, was neulich in der „Chip" am Beispiel von Microsofts Word beschrieben wurde. Wenn ich persönlich ein raubkopiertes Spiel habe und es gefällt mir, kaufe ich mir schließlich auch das Original, was ich, wenn ich nicht Gelegenheit zum ausführlichen Test gehabt hätte, wahrscheinlich nicht getan hätte. Ups, jetzt bin ich doch etwas vom Thema abgekommen. Hoffentlich verzeiht Ihr es mir, daß ich wieder auf das leidige Thema des Softwarediebstahls zurückgekommen bin. Doch nun zurück zu meiner ursprünglichen Frage, die ich doch sehr gerne beantwortet hätte: Warum ist Software so teuer? Bei dem, was bei mir im Regal steht, könnte ich mir schon bald einen neuen Rechner kaufen! Bitte druckt meinen Brief wenigstens zum Teil ab.

Bis zum nächsten Brief:
Rüdiger Steidle

Natürlich werden Videos und CDs noch mehr kopiert als Computerspiele. Dafür ist auch zwingend eine Audio- bzw. Video-Kassette nötig. Für diese Datenträger zahlt der geneigte Kunde eine GEMA-Gebühr, welche nach einem höchst undurchsichtigen System verteilt wird. Die Softwarefirmen gucken in die berühmte Röhre, da eine GEMA für Disketten (und Festplatten!) nur schwer durchsetzbar ist. Könnt Ihr das ohne lange Diskussionen mal einfach so hinnehmen oder wollen wir darüber heftelang schriftwechseln? Ich denke auch nicht, daß die bösen, bösen Raubkopkfgnff (ich bring es nicht mehr fertig, das Wort zu schreiben) schuld an den hohen Preisen sind. Sind die Preise eigentlich hoch? Im Verhältnis wozu? Von den Softwarehäusern kommt immer die recht einsichtige Erklärung von den enormen Entwicklungskosten, Kosten für Werbung, Kosten für das Drucken von Verpackungen, Handbüchern (und deren Erstellung) und noch ca. 523 Sochen, die ich übersehen habe. Sollte man den Jungs Glauben schenken, verdienen sie an einem verkauften Spiel höchstens 3-4 DM. Wenn wirklich Interesse daran besteht, werde ich es mir bis zum nächsten Erscheinen der PCG einmal von einem Softwarehaus vorrechnen lassen.

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (3/95) mit Schulnoten:

1. **Titelgestaltung:** ____
2. **Heftlayout:** ____
3. **Textqualität:** ____
4. **Themenangabe:** ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

VERWIRRUNG

Hi Rainer!
Ich bin ein Neueinsteiger, aber inzwischen schon Fan Eurer Zeitschrift. Ich habe allerdings keine Lust, eine ellenlange, geschwollene Rede daraus zu machen. Ich habe natürlich auch ein paar Fragen:
1. Ich frage mich bei den Leserbriefen immer, was - zum Teufel - ist eigentlich die BPS? Ich hasse Geheimniskrämerei!
2. Was ist „XXXX"?
3. Gibt es eigentlich ein Spiel, bei dem, wenn man einen Unfall mit einem anderen Auto baut, die Personen aussteigen, anfangen zu schimpfen, die Warnblinkanlagen angehen und am Straßenrand Tramper stehen? Mit anderen Worten: lebensechter als andere Spiele.
4. Wenn nein, wäre es doch keine schlechte Idee, ein solches Spiel zu entwerfen, oder?
5. Wenn ja, wieviel kostet es und wo kann man es bekommen?
Ich wäre froh, wenn Du meinen Brief abdrucken und die Fragen beantworten könntest.

Euer Bastian Rohde

1. Es hat nichts mit Geheimniskrämerei zu tun, wenn ich - offensichtlich irrtümlich - davon ausgehe, daß eine Institution wie die BPS allgemein bekannt wäre. Es handelt sich dabei um die sog. „Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften". Sie sorgt dafür, daß u. a. Spiele, wenn sie menschenverachtend oder sexuell desorientierend sind (was immer man sich darunter vorstellen soll), auf den sogenannten „Index" kommen. Das bedeutet, daß für diese Spiele weder direkt (in Anzeigen oder durch Ausstellen in öffentlichen Verkaufsräumen) noch indirekt (in Artikeln oder auch Leserbriefen) Werbung gemacht werden darf und diese Spiele Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden dürfen.
2. Mit „XXXX" bezeichnen wir hier ein indiziertes Spiel von ID-Software, dessen zweiter Teil, Hell on Earth, der BPS offensichtlich noch nicht unangenehm aufgefallen ist.
3. Meines Wissens gibt es so ein Spiel noch nicht. Was mir nun aber auch nicht wie ein großer Verlust vorkommt.

STREITBAR

„Sehr geehrter" Herr Geltenpoth (oder wer auch immer für den Mist auf der CD verantwortlich ist),
wer in Ihrer Redaktion hat PC Games CD-ROM&Mag zusammengestellt? Arbeitet dieser Verrückte immer noch bei Ihnen? Oder ist das etwa das Ergebnis einer redaktionellen Gemeinschaftsarbeit? Ich nehme an, daß in Ihrer Redaktion auch noch mit normalen 486ern gearbeitet wird, oder stecken in Ihren Computern schon P6-Chips (das sind die Nachfolger der Pentiums)? Haben alle Computer schon mindestens 8 MB RAM und 100MHz Taktrate? Selbst wenn Ihre Rechner diese Wahnsinnsausstattung haben, dann sollten Sie sich mal die Rechner des Großteils der PC Games-Leserschaft ansehen. Diese sind nämlich zu 80% 386er und 486er mit 4 MB RAM. Versuchen Sie nun einmal, das Demo von Wing Commander 3 auf so einem Computer zum Laufen zu bringen, welches auf dem Cover Ihres Magazins als „Demo zum Mitkämpfen" präsentiert wird. Es wird Ihnen nicht gelingen, weil man dazu mindestens einen Pentium mit 8 (acht) MB RAM benötigt. Und das soll das Demo des Monats sein? Toll, wirklich toll...
Oder spielen Sie einmal King's Quest VII auf einem 486er. Es läuft, aber in welcher Geschwindigkeit!!! Sie brauchen alleine eine Stunde, bis das Intro abgelaufen ist, die Zwischensequenzen, die man nicht überspringen kann, dauern eine halbe Stunde. Jaaaaa, das macht Freude, das macht Spaß! Von den „vollen 680MB" wie auf der CD zu sehen ist, sind mehr als drei Viertel absoluter Mist (Sch.... wollte ich nicht schreiben, obwohl das am passendsten gewesen wäre). Ihr Intelligenzquotient ist uns nicht bekannt, jemand mit gesundem Menschenverstand kommt sich bestenfalls verhohnepipelt vor. Ein besonderes Lob den Dateien „Hilfe.bat" und „Vesa.bat". Diese geben den schlauen Rat, in den Startdateien „DOS = high, umb" zu setzen, um genügend Speicher für den Betrieb von Wing Commander 3 zu erhalten. Toll, man kann also, wenn man diesen Dateien Glauben schenkt, die Speicherkapazität von 4 MB auf 8 MB erweitern, nur durch den Befehl „DOS = high,umb"? So viel Spaß für nuuur 9,50 DM. Es lohnt sich wirklich....
Abschließend eine Frage: Bekommen Sie für diesen absoluten Sch..., den Sie da hervorgebracht haben, eigentlich Geld, oder machen Sie das aus purer Menschlichkeit, um alle zu erheitern? Sollten Sie diese CD wirklich gut finden, so würde es sich für Sie empfehlen, einmal einen Psychiater aufzusuchen, um wenigstens zu versuchen, Ihre geistigen Mängel und Probleme zu verbessern.

Hochachtungslos: Der Vorsitzende eines großen Userclubs

Sehr geehrter Vorsitzender eines großen Userclubs,
Ihr Hang zu Beleidigungen und Ihre genußvollen Abstecher ins Fäkale sind ja nicht das Schlimmste an diesem Brief - sie geben nur anschaulich Zeugnis von Ihrer mangelhaften Kinderstube. Hat man Ihnen nie beigebracht, wie eine Diskussion geführt wird? Sehr schade. Dieser Umgangston entspricht mehr dem eines Stammtisches nach der neunten Runde, als dem eines „großen Userclubs". Aber lassen wir das - um Ihre Manieren hätten sich andere kümmern müssen. Allerdings sind Ihre Argumente genauso fragwürdig wie Ihr Schreibstil. Selbstverständlich wissen wir, daß W.C. 3 nur mit 8 MB funktioniert und es sehr viele nicht benutzen können. Sollten wir es aus diesen Grund nicht herausbringen? Ziemlich genau dieselben Argumente erschienen (allerdings in weniger fäkaler Form) schon zu W.C. 1 und W.C. 2. Beide Spiele können sich inzwischen, und zu Recht, Klassiker nennen. Abgesehen vom Spielinhalt, über den man geteilter Meinung sein kann, ist jeder Teil von Wing Commander immer das Beste gewesen, was technisch zum Zeitpunkt des Erscheinens machbar war. Daß Origin nun die bodenlose Unverschämtheit besitzt, urplötzlich ein Spiel auf den aufschreienden Markt zu werfen, das stolze 8 MB Speicher benötigt, ist nicht unsere Schuld, auch wenn Sie das zutiefst bedauern. Wie denken Sie über den Geisteszustand der Manager von „Haturn Sansa", welche „Wing Commander" auf Monitorwänden zeigten? Was mich allerdings noch mehr interessieren würde, ist, wie Sie über den Geisteszustand jener Kunden denken, die dafür sorgten, daß das Spiel kurz vor Weihnachten ausverkauft war? Gestattet es Ihr Ego nicht, den Markt selbst entscheiden zu lassen, was er will, oder denken Sie, daß zu einer gesunden Meinungsbildung unbedingt Ihre Anschauungen vonnöten sind? Sehr gern bin ich zu einer weiteren diesbezüglichen Diskussion bereit - wenn auch nicht in diesem Ton. Wir können es (sehr zu Ihrem Entsetzen) moralisch verantworten, daß ein bestimmter Teil unserer Leser wucherhafte 9,50 DM ausgegeben hat, nur um dafür ein Magazin nebst CD zu erhalten, von der sie ein Demo nicht nutzen können. Ganz falsch scheinen wir damit auch nicht zu liegen, da der Inhalt Ihres Epistels ziemlich einsam im Posteingang ist.
Vielen Dank für die humorvollen Minuten, welche ich bei der Lektüre Ihres Briefes verbringen durfte: Rainer Rosshirt

1. MechWarrior 2

Viele Rollenspieler warten verzweifelt auf MechWarrior 2, doch der Erscheinungstermin wurde von Activision einmal mehr verschoben. Wer sich die Wartezeit bis April versüßen möchte, kann sich ja mal dieses Demo reinziehen!

Unsere Wertung: neu

2. The Scottish Golf Open

In den letzten Wochen sind gleich zwei neue Golfspiele erschienen, doch PGA 486 und World Cup Golf leiden an den gleichen Problemen: die Rechneranforderungen sind sehr hoch! The Scottish Golf Open begnügt sich hingegen mit einem 486SX!

Unsere Wertung: neu

3. Descent

Vergessen Sie alle bisher erschienenen 3D-Actionspiele: Descent ist besser! Dieses spielbare Demo beinhaltet sieben Level, vier verschiedene Waffen und einen abspeicherbaren Highscore. Versinken Sie in der unglaublichen Welt von Descent!

Unsere Wertung: 92%

4. Psycho Pinball

Auf dem PC sind gute Flipperspiele Mangelware. Nur 21st Century konnte bislang wirklich Zeichen setzen. Nun versucht Codemasters, diese Vorherrschaft zu durchbrechen, und bringt mit Psycho Pinball ein tolles Spiel auf den Markt.

Unsere Wertung: neu

5. Aladdin

Sie haben sich für die PC Action entschieden, möchten aber dennoch nicht die PC Games Coverdisk missen? Dann bestellen Sie doch einfach die Coverdisk nach. Sie enthält in diesem Monat den Superhit Aladdin!

Unsere Wertung: 89%

Hot-line

Alle Demos zusammen für nur DM14,95 (ohne Coverdisk)

für Bestellungen und Reklamationen Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ,Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❐ Mech Warrior 2	1 Disk	(DM 4,-)
2. ❐ The Scottish Golf Open	1 Disk	(DM 4,-)
3. ❐ Descent	2 Disks	(DM 6,50)
4. ❐ Psycho Pinball	1 Disk	(DM 4.-)
5. ❐ Aladdin	1 Disk	(DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

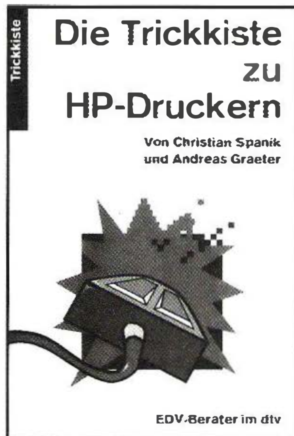
❐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum — Rechtsverb. Unterschrift

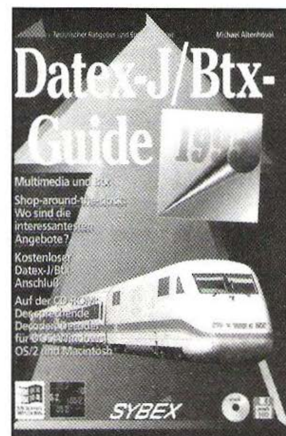
Senden Sie diesen Coupon an:

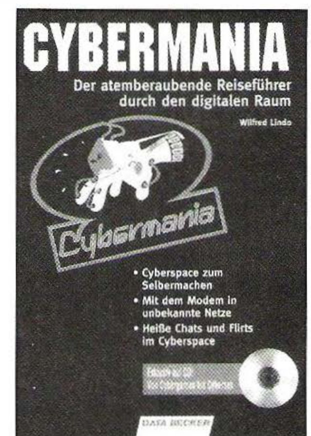
ASTAT MEDIA GmbH
PC-Demo/Sharewareservice
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Achtung: Für Bestellungen aus Österreich gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8174439









Die Trickkiste zu HP-Druckern

Die Drucker aus dem Hause Hewlett Packard gehören zum Besten, was der Markt zu bieten hat. Trotzdem bleiben viele Besitzer dieser Geräte manchmal vor Druckqualitätsproblemen nicht verschont. Gerade die Farbtintenstrahler HP DeskJet 500C - 560C liefern mit einigen einfachen Tricks erheblich bessere Druckergebnisse. Die Trickkiste zu HP-Druckern will dem unzufriedenen Anwender mit zahlreichen dieser undokumentierten Kniffe zur Seite stehen und damit sowohl die Qualität als auch die Kosten beim Drucken optimieren. Dabei werden neben den Tintenstrahlern natürlich auch die Laserdrucker aus dem Hause HP mit etlichen Tricks bedacht. Da die Trickkiste sehr übersichtlich aufgebaut wurde, ist es ein Kinderspiel, innerhalb kürzester Zeit die gesuchten Ratschläge zu finden: Im Inhaltsverzeichnis finden Sie alle im Buch behandelten Fragen nach Themengebieten sortiert. Auf der entsprechenden Seite erfahren Sie dann im Anschluß an die Frage sofort die Lösung Ihres Problems.

Thomas Brenner ■

Spanik/Graeter
Die Trickkiste zu HP-Druckern
dtv
234 Seiten
DM 19,90
ISBN 3-423-52012-4

Level 4 - Die Stadt der Kinder

Dem dreizehnjährigen Ben, Hauptfigur und Computerfreak dieses Romans, droht ein trauriges Schicksal. Zwischenmenschliche Kontakte, Familie oder Schule sind für ihn langweilige Nebensächlichkeiten. Nur wenn er sich an seinen Computer zurückziehen darf, ist er wirklich glücklich. Doch eines Tages geschieht das Unglaubliche: Wie in seinem Lieblingsspiel - Die Stadt der Kinder - verschwinden auch in der Realität sämtliche Erwachsenen spurlos. Unter den Kindern breitet sich Chaos und Panik aus. Ben hat als einziger den Durchblick, wie man die drohende Katastrophe verhindern könnte. Doch alleine hat er keine Chance. Nur wenn er sich mit den anderen Kindern verbündet, kann er das drohende Unheil abwenden. Level 4 - Die Stadt der Kinder ist ein faszinierendes Buch, das die völlig unterschiedlichen Szenarien zwischen Spiel und Wirklichkeit spannend verknüpft. Auch wenn die Hauptdarsteller „nur" Kinder sind, ist dieser Roman auch für ältere Spielernaturen durchaus empfehlenswert.

Thomas Brenner ■

Andreas Schlüter
Level 4 - Die Stadt der Kinder
Altberliner
235 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-357-00797-5

Datex-J/ Btx-Guide

Immer mehr Computer-User entdecken die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten, die sie mit einem Datex-J / Btx-Anschluß bekommen. Doch um sich in dem unüberschaubaren Dschungel der zahlreichen Anbieter zurechtfinden zu können, kommt die neueste Ausgabe des Datex-J / Btx-Guides von Michael Altenhövel gerade recht. Zu Beginn bekommen Neueinsteiger erst mal einen Überblick, über die Zugangsmöglichkeiten, die Bedienung und natürlich auch die Kosten. Danach geht es aber sofort in medias res. Im Hauptteil „Shop around the Clock" werden alle bedeutenden Anbieter - nach Themengebieten geordnet - vorgestellt. Die Auswahl beinhaltet dabei die Bereiche Computer/Elektronik, Politik, Geld und Börse, Versandhäuser und vieles mehr. Außerdem erklärt der Autor den ab 1995 eingeführten KIT-Poststandard und gibt viele interessante Tips zum Thema „Multimedia in Datex-J". Für Einsteiger bietet dieses Werk also geballte Information zu allen wichtigen Themen rund um den Datenservice der Telekom.

Thomas Brenner ■

Michael Altenhövel
Datex-J/Btx-Guide
Sybex
288 Seiten
DM 49.-
ISBN 3-8155-7117-0

Cybermania

Dieser „Reiseführer durch den digitalen Raum" deckt so ziemlich jeden Bereich der aktuell konkret vorhandenen Cyberwelt ab, da dies aber nicht allzu viel ist, findet der Leser auch einiges, was man eher in einem Spieleführer vermutet hätte. Modemspiele, Datex J oder Netzwerkeinrichtung sind einige dieser etwas deplazierten Themen. Ansonsten findet der Leser viele interessante Informationen über das interaktive Fernsehen, Cybersex, Cyberhardware und Cybercafés. Auf der beigelegten CD befindet sich jede Menge Videos und DFÜ-Programme, auch einige Demospiele mit Modem- oder Cybermanfunktion sind beigelegt. Alles in allem bietet dieses Buch einen interessanten Querschnitt durch den Cyberspace, als Nachschlagewerk oder Lehrbuch ist Cybermania von Wilfried Lindo jedoch nicht zu empfehlen.

Harald Wagner ■

Wilfried Lindo
Cybermania
Data Becker
260 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8158-1082-5

Inserentenverzeichnis 3/95

Ace Roos 99
Althoff 66
Artic Soft 57
Astat Media 121, 123
Bachler 99
Bischoff & Partner 66
Bit Brothers 107
Bomico 8, 9
Brinkmann 29
Call and Play 47
CDV 103
Computec Verlag 94, 111, 117, 119, 141, 143
CPS Heidack 83
Creative Labs 2, 3
Cybersoft 22
Dataflash 147
CPS/Hamburg 91
Dynamic Soft 131
El Dorado 51
Electronic Arts 37, 39, 41, 43
Family Soft 53
Gameport 66
Gross 115
Jöllenbeck 26
Joysoft 25
Media Point 31
Mediaplex 115
Micro Magic 63
MicroProse 23, 95
Mirox 107
Mystic Games 89
Okay 98
Paul & Picard 27
Psygnosis 53
Sharp 49
Soft & Sound Entertainment 97
Software Corner 61
Telemedia 109
Topshare 65
Tsunami 111
Up to Date 105
Verko 55
Versand 99 35
Virgin 148
Vogel Verlag 145
Weco 101
Wial 87

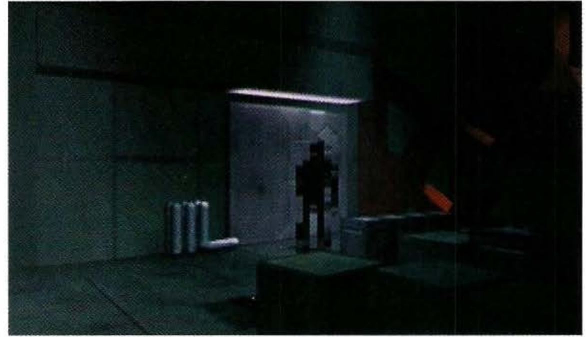
CYBERIA

In Cyberia hat man es mit so vielen unterschiedlichen Spielsituationen zu tun, wie wohl in keinem anderen PC-Spiel bisher. Mit Hilfe diese Player's Guide zeigen wir, wie man durch das erste Szenario gelangt und die Puzzles am besten löst.

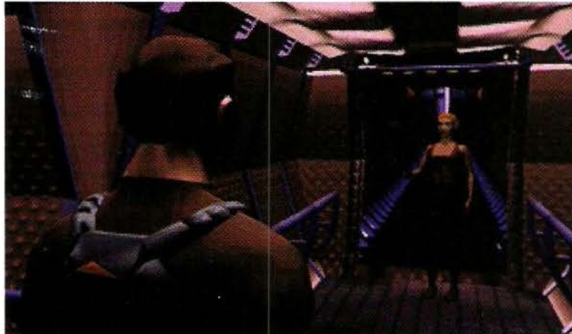
Player's Guide



1. Nach der Introsequenz startet man das Spiel im Ponton in der Nähe des Hovercrafts. Drücke den Joystick einmal kurz nach vorne, um ein kleines Stück geradeaus zu laufen. Wenn sich dann die Grafik ändert, erhält man erste Anweisungen vom Kommandeur dieser Basis.



2. Du solltest den Befehlen auf jeden Fall gehorchen. Nun drehst du dich von der Spielfigur aus gesehen nach rechts, so daß er diagonal positioniert ist. Laufe vorwärts, bis du die Tür in der dunklen Ecke des Raumes erreichst. Du gelangst automatisch in die erste Korridor-Sektion. Gehe weiter geradeaus, bis sie den Korridor mit den Kreuzungen am Ende erreichen.



3. Die Frau, die du nun antriffst, wirkt zwar eher unfreundlich, du solltest aber genau das tun, was sie von dir will (in Wirklichkeit ist sie auf deiner Seite) und dich nach links drehen. Dann wirst du deine Waffe abgeben (du bekommst sie später wieder) und sollen der Frau zum Kommandeur folgen. Doch dafür bleibt leider keine Zeit...



4 Die Basis wird nämlich angegriffen, und es ist für das Spiel unbedingt erforderlich, daß sie nicht zerstört wird. Sobald der Bildschirm zu zittern beginnt, rennst du nach vorne und kommst so automatisch in den Waffenkontrollraum. Solltest du in der nun folgenden Sektion scheitern, kannst du über den Load-Screen an diese Stelle des Spieles springen.



5. Sobald du im Kontrollsitz Platz genommen hast, wirst du mit der ersten Action-Sequenz konfrontiert. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad mußt du mit deiner Kanone eine bestimmte Anzahl an Gegnern vom Himmel holen. Schieße nach Möglichkeit nicht andauernd, da sonst die Feuerstöße deiner Kanone erheblich langsamer erfolgen.



6. Sollte eine Magnetmine vom Gegner ins Wasser geworfen werden, wird dir dies durch eine Warnung mitgeteilt. Dir bleiben nun noch ein paar Sekunden, um diese Mine mit deiner Kanone zu zerstören, bevor diese in die Basis knallt. Weitere Angreifer solltest du aber trotzdem vorher abschießen. Soweit möglich, achte darauf, daß du mit deiner Kanone immer von der Mitte des Bildschirms heraus agierst.



CYBERIA

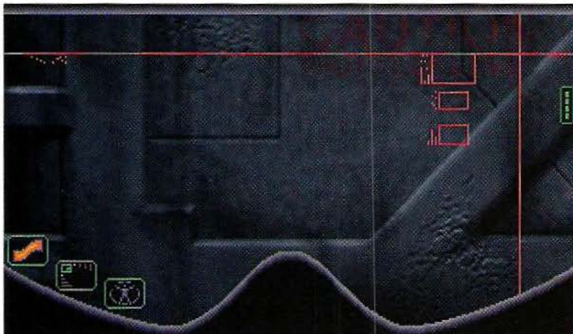
Player's Guide



7. Sobald du alle Feindgeschwader erfolgreich abgewehrt hast, nimmst du den Dank der vorher noch feindlich wirkenden Frau entgegen. Lehne dich zurück und beobachte, wie du betäubt und gefangengenommen wirst (du kannst dies sowieso nicht verhindern). Sobald dann die Wache und die Frau tot sind, gehst du zu den beiden Körpern hin.



8. Nimm die Munition an sich und laufe herum, bis du die beiden Hauptorte deines Interesses entdecken. Zuerst solltest du in Richtung der Sackgasse gehen, die dir die Sicht durch die Augen des Helden ermöglicht. In der Kiste dort sind photoelektrische Sprengstoffe.



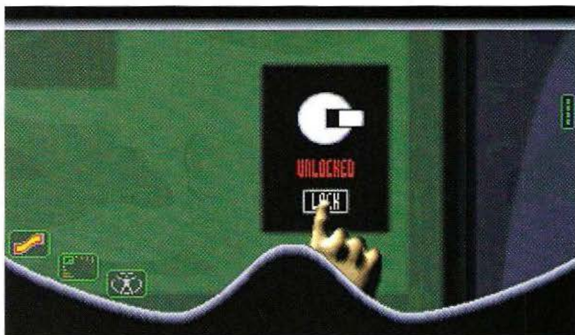
9. Scanne die Kiste mittels deines Infrarotscanners zweimal ab. Nun erhältst du eine Warnung, daß die Sprengstoffe in sechs Sekunden explodieren werden. Verlasse die Spielerperspektive und drehe dich so schnell du kannst herum. Laufe solange geradeaus, bis du einen Blitz siehst. Nun ist der weitere Weg nämlich frei.



10. Gehe nun zu den beiden Körpern zurück und drehe dich nach rechts. Dadurch gelangst du zum zweiten Punkt, der für dich wichtig ist, nämlich der Leiter zum Ausgang. Da die Türe weiterhin abgeschlossen ist, gehst du mit der Spielfigur die Leiter hinauf. An dieser Stelle beginnst du dein Spiel von neuem, solltest du in einer der nächsten paar Sequenzen scheitern.



11. Laufe bis zum Ende dieses Sims, bis du an die Türe kommst. Die nun folgende Sequenz mußt du sehr schnell bewältigen, da hier nur ein Fehler erlaubt ist. Sobald du nämlich durch die Türe gehst, wirst du auch schon vom Wachposten, der sich in der Nähe befindet, angegriffen. Also gehst du nun durch die Türe.



12. Drehe deinen Spieler sofort nach rechts und schalte in die Spielerperspektive um. Bewege deine Hand zum „locked"-Knopf und drücke ihn. Dadurch verschließt du die Tür wieder, und der Wachposten hat nicht die Möglichkeit, dich von hinten durch die Türe anzugreifen und zu erschießen.

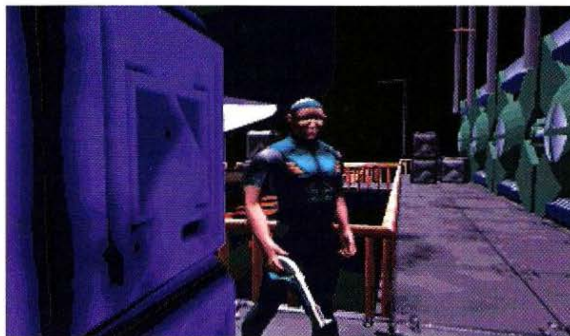


CYBERIA

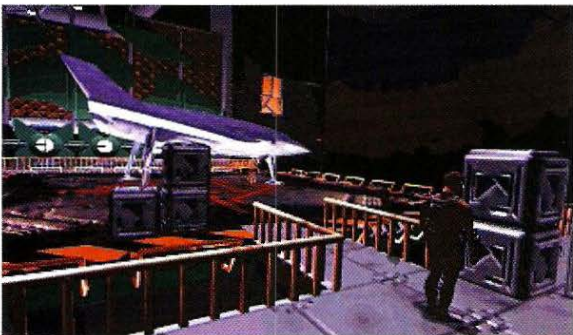
Player's Guide



13. Drehe deine Spielfigur zurück nach links und gehe ein paar Schritte bis an den Rand der Kisten. Wenn du nun noch einmal den Joystick nach vorne drückst, kannst du um die Ecke herum spitzen und den Wächter erblicken. Sobald dieser die Nachricht von deiner Flucht erhält, läuft er auf die Türe zu, die du gerade abgeschlossen hast.



14. Den Wächter mußt du mit deiner Pistole genau im richtigen Moment erledigen. Er läuft direkt vor dich hin, dreht sich zu dir und feuert dann mit seiner Waffe auf dich. Dies läßt dir nur ein paar Sekunden Zeit, um auf ihn zu schießen, bevor er dich entdeckt. Dazu brauchst du zwar mit Sicherheit einige Versuche, wenn du aber schießt, sobald er ins Bild kommt, hast du die allerbesten Chancen, an ihm vorbeizukommen.



15. Nachdem du den Wächter erledigt hast, läufst du nach vorne durch den Korridor, bis du zum Hangar gelangst. Bevor du jedoch zu dem Fluggerät gehst, muß noch ein Wachposten überwunden werden. Laufe vorsichtig bis an die Stelle, an der du ihn im Hintergrund erblicken kannst und an der du einige Kisten zur Deckung vor dir hast.



16. Warte ab, bis der Wächter hinter den Kisten aus deinem Blickfeld verschwindet. Nun rennst du zu den Kisten und stellst dich wieder so an deren Rand, daß du vorsichtig um die Ecke spitzen kannst. Deine Waffe, die du direkt am Arm trägst, ist nun geladen und zum Einsatz bereit.



17. Erschieße den Wächter, wenn er das zweite Mal um die Ecke schaut. Beim ersten Mal ist es dir leider nicht möglich, ihn zu treffen, und beim dritten Mal schießt er seinerseits auf dich. Bewege deine Arm-Waffe nicht selbst nach links und rechts, denn diese wird automatisch in der besten Schußposition eingeloggt.



18. Laufe nun an das hintere Ende des Fluggerätes (aber noch nicht hineingehen). Du siehst dort eine schwarze Kiste, die an der Außenhaut des Schiffes befestigt ist. Drehe dich zu ihr hin und laufe darauf zu. Du wirst nun nach oben zur Kiste blicken und dann direkt zur Bombenschaltung gelangen.

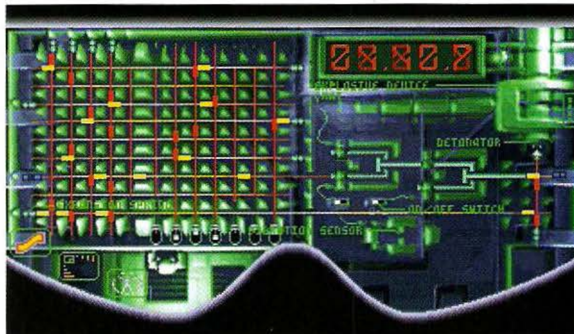


CYBERIA

Player's Guide



19. Du mußt nun herausfinden, welche Schalter die Bombe entschärfen, so daß sie mit dem Schiff davonfliegen können. Der Timer rechts oben in der Ecke zeigt an, wieviel Zeit du dazu hast. Der On/Off-Schalter ist nur ein Köder, der die Bombe zur Explosion bringt. Wende einen elektromagnetischen Scan auf das Schaltpult an, so daß du das Schalterlayout sehen kannst.



20. Nun drückst du zuerst den Schalter neben dem On/Off-Schalter. Dann den ersten in der unteren Schalterreihe. Der letzte, den du betätigen solltest, liegt zwei Schalter weiter rechts (vom zweiten Schalter aus gesehen). Hast du alles richtig geschaltet, wirst du zum Hangar zurückgebracht, ohne in die Luft zu gehen.



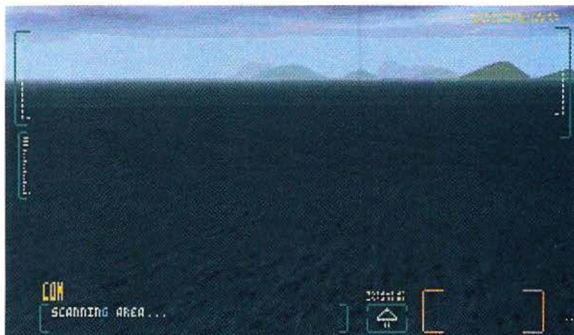
21. Gehe dann zu der Leiter, die in das Cockpit des Schiffes im Hangar führt. Du wirst nun automatisch abheben und in die nächste Sektion des Spieles gebracht. Sollte dein Gefährt beim Verlassen des Hangars in die Luft gehen, so hast du vermutlich die Bombe nicht richtig entschärft. Mache dies einfach nochmals, bis du zurück zum Hangar gelangst.



22. Nachdem du den Hangar dann verlassen hast, kommt eine ganze Reihe kleinerer Action-Spiele. Hier mußt du das Schiff, welches du gerade gestohlen hast, gegen feindliche Geschwader steuern. In einer ganzen Reihe von Missionen, die über unterschiedlichstes Terrain führen, mußt du oft spezielle Ziele angreifen, die dir aber im Briefing jeweils genau mitgeteilt werden.



23. Benutze die Zieleinrichtung, um alle Gegner vom Himmel zu holen. Sobald diese am Horizont auftauchen, kannst du nämlich sofort auf sie zielen. Folge dann mit deiner Zieleinrichtung der Flugbahn der Feinde und schieße, sobald die Zieleinrichtung sie erfaßt hat (Quadrat um den Gegner).



24. Spezielle Ziele müssen, je nach Typ, vernichtet bzw. verteidigt werden. Diese Ziele treten jeweils am Ende einer Mission auf, und du hast meist nur einige wenige Sekunden Zeit, um zu reagieren. Versagen wird meist mit dem Verlust eines Lebens bestraft. Halte deine Zieleinrichtung in der Mitte des Bildschirms, da hier die meisten Endziele auftauchen.



CYBERIA

Player's Guide



25. Sogenannte Cruise Missiles verursachen große Schäden an deinem Schiff. Zum Glück sind diese Dinger jedoch recht langsam und ziemlich groß. Ziele auch hier auf die Mitte des Bildschirms, um die Missiles gleich nach dem Abfeuern aus den U-Booten zu vernichten.



26. Der Frachttunnel ist einer der schwierigsten Actionlevels in diesem Spiel. Hier mußt du kontinuierlich feuern, um den eigenen Schaden zu minimieren. Die größte Bedrohung stellen die mit Sprengstoff beladenen Trucks dar. Sie sind durch eine blaue Kiste gekennzeichnet. Solltest du diese Trucks treffen, kann dies sehr schmerzhaft für dich werden. Da du oft von vielen Gegnern gleichzeitig angegriffen wirst, solltest du reichlich von der Laser-Gun Gebrauch machen



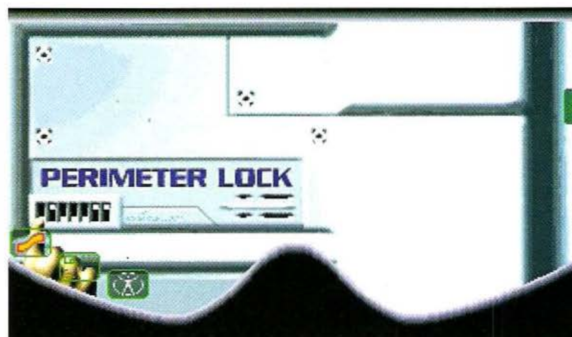
27. In der letzten Mission des Action-Levels triffst du auf einen Wächter, der recht gefährlich ist. Dieser taucht hinter ein paar Felsen im Eis-Canyon-Level auf. Schieße zuerst auf den Hauptteil und dann auf die Bewaffnung, die sich rechts und links befindet. Dies bringt ihn nach einiger Zeit dazu, zur Seite zu stürzen.



28. Nach diesem Kampf landet dein Schiff und du machst dich zur letzten Auseinandersetzung auf. Laufe, nachdem du dein Schiff verlassen hast, vorwärts und dann weiter geradeaus. Du läufst nun am Rande einer Kluft entlang und kommst nach einiger Zeit an eine Stelle, an der sie wieder einmal bei einem Felsen um die Ecke spitzen können.



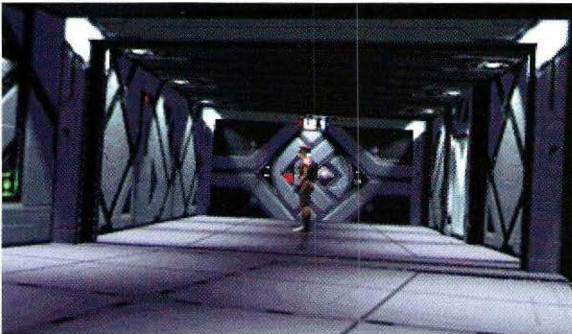
29. Der Wachposten an dieser Stelle feuert andauernd auf dich, so daß du schon sehr gutes Timing benötigst, um ihn zu erledigen. Bewege dich nach vorn und schieße genau dann, wenn er auf dich schießt. So kannst du seinen Schuß abwehren und gleichzeitig Treffer bei ihm landen. Falls du versagst, kannst du in der Nähe der Kluft neu starten. Falls du ihn besiegst, solltest du hinter ihm durch den Korridor laufen.



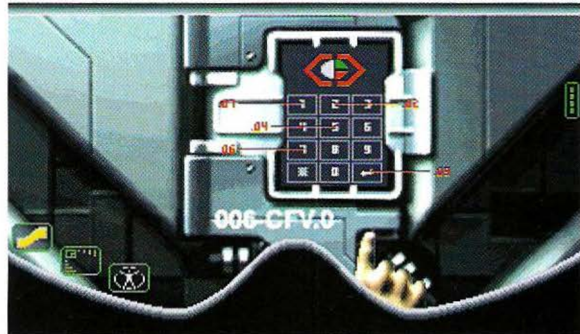
30. Nachdem du den Komplex betreten hast, gehst du den Korridor entlang, bis du zur zweiten verschlossenen Tür mit dem Türöffner daneben gelangst. Wenn du dich nun auf den Türöffner zubewegst, wird in die Spielerperspektive umgeblendet. Drücke die Schalter (auf die gleiche Weise wie du die Bombe entschärft hast) und setze deinen Weg fort.

CYBERIA

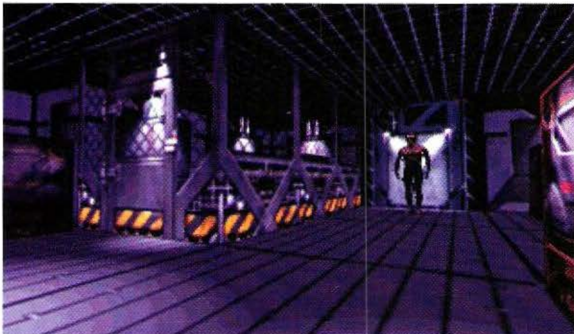
Player's Guide



31. Laufe weiter durch den Komplex, bis du zu einer großen Sicherheitstür mit einem runden Teil darauf kommst. Wenn deine Spielfigur auf die Tür blickt, drehe sie nach links und laufe auf die anscheinend leere Wand zu. Nun siehst du die digitale Tastatur, mit der man die Türe aufbekommt.



32. Benutze deinen Infrarot-Scanner und warte das Ergebnis ab. Die Zahlen die du nun sehen wirst, sind abhängig von der Temperatur der Tasten. Drücke die kühlste Taste zuerst und die wärmste zuletzt. Wie schon bei der Bombe, öffnet sich entweder die große Türe, falls du alles richtig gemacht hast, oder du wirst vernichtet, falls nicht.



33. Gehe nun durch die schmale Tür rechts, hinter der du in ein vergittertes Gebiet kommst. Laufe von der Spielfigur aus gesehen links durch den Raum, bis du in eine Ecke mit einer großen Kiste kommst. Diese Kiste blockiert einen Geheimgang, so daß du zuerst einmal zwischen die Wand und die Kiste laufen mußt.



34. Schiebe die Kiste auf die Seite und drehe dich zu der Wand, die sie blockiert hat. Laufe nach vorne, um in einen Geheimraum mit Gittern links und rechts und einem kleinen Lift vor ihnen zu gelangen. Laufe geradeaus auf den Lift, so daß du automatisch ein Stockwerk tiefer gebracht wirst.



35. Das Gitter auf der rechten Seite ist zwar locker, solltest du aber versuchen, dort hindurch zu fliehen, wirst du erschossen. Falls du schnell genug bist, kannst du auch die Türe öffnen und versuchen, den Wachposten zu erledigen. Besser ist es jedoch, sich in Richtung des Ganges zu bewegen, der vor dem vergitterten Gebiet liegt.



36. Der Wachraum befindet sich gleich hinter der großen Sicherheitstüre rechts. Sobald du den Raum betrittst, werfen sich bis auf zwei Wachen alle auf den Boden. Erschieße die beiden Stehenden mit deinem Laser und den Links/Rechts-Knöpfen. Wenn die ersten beiden erledigt sind, stehen die anderen auf und greifen ebenfalls an. Erledigen sie alle Wachen, um weiterzukommen.

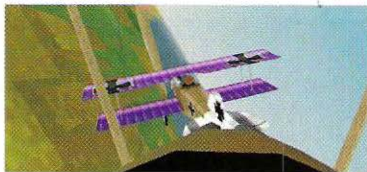
Fortsetzung folgt ....

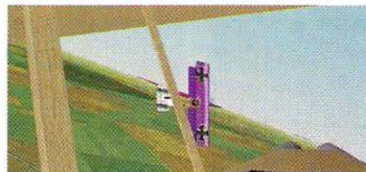


DAWN PATROL

In der Lösung zu Dawn Patrol stellen wir euch eine der aktuellsten Flugsimulationen vor und zeigen, wie ihr der beste Kampfpilot werden könnt.

Player's Guide









1. Nimm dir zuerst die Karte vor, um die feindlichen Stellungen zu finden und zu erkunden, in welche Richtung sich der Gegner bewegt. Fliege zuerst in gerader Linie auf dein Ziel, drehe kurz vorher ab und tauche dann von hinten oder von der Seite auf.



2. Versuche bei einer direkten Kampfhandlung, hinter dem Gegner zu bleiben und seinen Bewegungen zu folgen. So erleichterst du dir deinen Sieg, du kannst aus dieser Position bessere Treffer landen. Wenn der Feind versucht auszuweichen, wende deinen Flieger und versuche ihn im Nahkampf zu besiegen.



3. Solltest du unter massiven Beschuß geraten, versuche, durch schnelle Flugbewegungen nach oben, unten, rechts und links den Treffern auszuweichen. Im Nahkampf mußt du ebenfalls darauf achten, nicht in den Gegner hineinzucrashen und einem Vergeltungsschlag zum Opfer zu fallen.



4. Wenn ein feindliches Flugzeug auf dich zukommt, versuche, dich durch eine geschickte Drehung dahinter zu plazieren. Eröffne dann an seinem Heck das Feuer und schieße ihn mit mehreren Treffern ab.



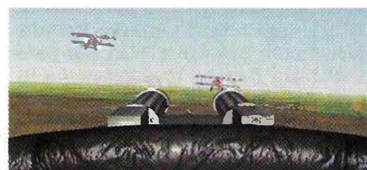
5. Konvois oder sich langsamer bewegende Flugzeuge haben immer eine Eskorte, die sie beschützt. Wenn du also hier angreifst, fliege in Zickzack-Bewegungen, so können dich die eskortierenden Jäger nicht treffen, und du kannst deinerseits die Konvois besser angreifen.



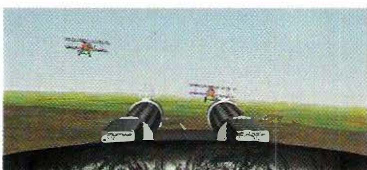
6. Eine andere Möglichkeit, den Angreifern zu entkommen, ist ein schneller Steig- oder Sinkflug, je nachdem, in welcher Flugposition du dich befindest. Ebenfalls kannst du deine Maschine mit einer Flugrolle aus der Gefahrenzone bringen.



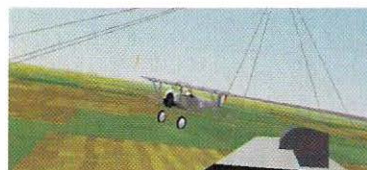
7. Wenn du einen Flieger, der mit zwei Maschinengewehren ausgerüstet ist, fliegst, kannst du es dir leisten, freigiebiger mit der Munition umzugehen. Du kannst gleichzeitig deine Flugposition ändern und feuern.



8. Normalerweise können feindliche Flieger mit ein paar gut plazierten Schüssen aus dem Maschinengewehr erledigt werden. Deren Reichweite ist zwar begrenzt, du solltest jedoch immer versuchen, Distanzschüsse abzugeben. Bodenziele stellen ein größeres Problem dar. Hier solltest du bis zur letzten Minute warten, um sichere Treffer zu landen.



9. Wenn du in dem Flieger mit den zwei Maschinengewehren sitzt, ist es nicht ausschlaggebend, im Nahkampf gut auszusehen. Wichtiger ist hier, wie gesagt, deine Feuersalven aus großer Distanz abzufeuern.



10. In späteren Kämpfen bist du mit schnelleren und manövrierfähigeren Flugzeugen ausgestattet. Hier werden jedoch deine Flugkünste auf eine härtere Probe gestellt. Da die Flieger sehr viel schneller sind, ist die Gefahr einer Kollision auch wesentlich größer. Falls du noch etwas ungeübt bist, bleibe auch hier besser auf Distanz.

MAGIC CARPET

Fünfzig teuflisch schwere Levels warten auf dich. Die folgenden Tips und Fingerzeige helfen dir, ein Schloß zu bauen, gegen die verschiedenen Gegner zu kämpfen und die Zaubersprüche an den richtigen Stellen anzuwenden.

Player's Guide



1. Der wichtigste Zauberspruch ist der Besessenheitszauber. Du findest ihn gleich am Startpunkt. Zuerst kannst du nur mit einer Hand Zaubersprüche werfen. Später ist es möglich, zwei Sprüche gleichzeitig zu verwenden. Für den Besessenheitszauber benötigst du immer die rechte Hand.



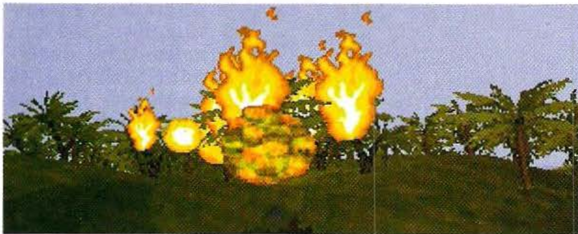
2. In einigen Leveln findest du Dörfer, Städte und Großstädte. Um dein persönliches Mana aufzubauen, belege die Gebäude und Zelte mit dem Besessenheitszauber - dem Possession-Spell. Je mächtiger dein Mana ist, desto schneller kannst du neue Schlösser bauen und Zaubersprüche schleudern.



3. In jedem Level mußt du ein Schloß bauen. Suche dir einen geeigneten Ort im Level aus und sprich den Schloßzauberspruch, um das neue Gebäude zu errichten. Achte dabei immer auf deinen Mana-Level. Dieser darf nicht zu schwach werden, fülle ihn immer auf, wenn sich die Möglichkeit bietet.



4. Statuen und Steinkreise sind immer Hebel, die aktiviert werden, wenn du sie passierst, oder über sie läufst. Die Belohnung hierfür reicht von hilfreicher Mana-Energie, bis hin zu tödlichen Bienen. Da du vorher nicht absehen kannst, was passiert, sollte dein Mana-Vorrat gut gefüllt sein.



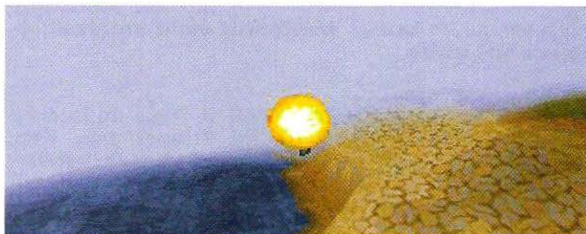
5. Manchmal hast du Glück und ortest vielerlei Feinde, die sich durch die Waldregionen bewegen. Wirf ein paar Feuerballzauberspüche auf die Bäume und setze sie in Flammen. Dies reicht in den meisten Fällen, um die Kreaturen auf dem Land zu schwächen bzw. zu vernichten.



6. Deine Ballons mußt du zwar nicht so vehement wie dein Schloß verteidigen, sie werden aber häufiger angegriffen. Solltest du Monster neben deinem Ballon ausfindig machen, kannst du sie mit deinen Feuerbällen ausschalten. Die befreundeten Ballons nehmen hierdurch keinen Schaden.



7. Die Kämpfe in den Städten sind nicht ungefährlich. Versuche, nicht die Gebäude zu treffen, die Einwohner greifen dich sonst an. Locke die Monster aus den Gebäuden und töte sie dann mit einem Blitz deiner Feuerbälle.



8. Die ekligen Kreaturen wie z. B. der Drache oder die Krabbe werfen ebenfalls mit Feuerbällen. Weiche ihnen aus, indem du zur rechten oder linken Seite hüpfst, sobald du den Schuß hörst. Diese Taktik funktioniert ebenfalls gegen die feindlichen Zauberer.



MAGIC CARPET

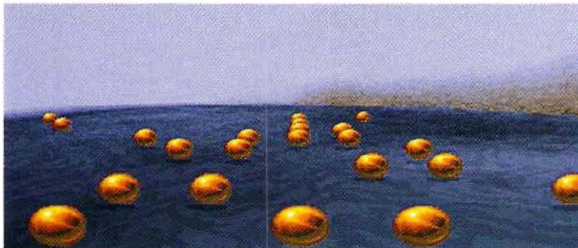
Starting Off



1. Sobald du einen neuen Level startest, pausiere das Spiel und rufe die Karte auf. In den meisten Welten ist der beste Platz für ein Schloß die Mitte des Ozeans. Halte Ausschau nach einem Platz, wo sich keine Felsen, stehende Steine, Ballungszentren oder Monsteransammlungen befinden.



2. Säubere die Gegend von Feinden und verteidige dein Schloß, wenn es noch in einem frühen Baustadium ist. Bewege dich nicht weit vom Schloß weg, bevor nicht die dritte Verteidigungsebene vollendet ist. Ist dies vollbracht, greife die kleinen Gruppen deiner Feinde an, um ein bißchen Mana zu ernten.



3. In jeder Welt findest du Mana in kleinen Lagern verteilt. Sammle es so schnell wie möglich ein. Fliege mit dem Ballon herum, bis alle Vorräte an Bord sind. Auf diese Weise kann dir auch keiner der Zauberer deine Beute streitig machen.



4. Vernichte zuerst die aggressiven Feinde, die Griffins. Wenn sich diese in der Nähe befinden, schieße zuerst auf sie, bevor du dich der anderen Monster annimmst. Deine Energie- und Zauberspuchvorräte müssen randvoll gefüllt sein. Erst danach kannst du dich mit den Wyverns und den riesigen Bienenschwärmen beschäftigen.



5. Hast du ein Monster eliminiert, sprich den Possession-Spell und sammle deinen Preis ein. Der Mana-Magnet-Spell ist am besten anzubringen, wenn du das Mana aus den Händen des Drachen oder des Wurms befreit hast. Hast du diese Monster besiegt, verteilt sich das Mana über eine große Fläche und du kannst sammeln gehen.



6. Die Wyverns greifen die Dörfer und Städte an. Bewaffne dich mit dem Meteor-Zauberspruch und suche die geflügelten Monster. Schleudere die Zaubersprüche nicht in der unmittelbaren Umgebung der Gebäude. Die Einwohner greifen dich sonst wieder an.



7. Wenn deine Mana-Kraft groß ist, verwende nur noch die kraftvollsten Sprüche in der Schlacht. Der mächtigste ist der Meteor-Spruch. Benutze ihn allerdings nicht gegen die Griffins, diese kopieren ihn und versuchen ihrerseits, dich damit zu treffen.



8. Hast du das Mana der Monster in deinen Besitz gebracht, versuche nun, das Mana aus den Burgen und Schlössern der Feinde zu stehlen. Deine Vorräte sollten vorher schon gut gefüllt sein. Bündle nun drei Viertel deiner Kraft zu einem Blitzsturm oder schleudere Meteor-Sprüche auf das Schloß. Reserviere ein wenig von dem Mana, um gegen den sich wehrenden Zauberer zu kämpfen.



MAGIC CARPET

Die Gegnerbekämpfung



1. Würmer und andere Gegner am Boden kannst du alle auf die gleiche Weise vernichten. Greife sie aus einer kurzen Distanz an und schleudere Feuerbälle. Die einzige Ausnahme sind die Emu-Reiter. Versuche, sie aus großer Entfernung zu besiegen.



2. Die fliegenden Kreaturen sind sehr schnell und greifen dich direkt an. Die Bienen versuchen dies von der Seite aus. Fliege rückwärts und halte sie dir vom Leibe. Die Geier greifen über dir an, steuere deinen Teppich also ebenfalls nach oben, um sie im Auge zu behalten.



3. Die Krake ist mit einem zweifachen Zauberspruch ausgerüstet und besitzt eine enorme Reichweite. Wenn sie dich gefangen hat, verteidige dich mit der Schnelligkeits-Magie. Andernfalls versuche, sie mit dem Blitz-Zauberspruch zu schwächen und dann zu töten.



4. Die Zauberer in den früheren Leveln haben geringere Kräfte und können dir mit ihrer Magie keinen Schaden zufügen. Wenn du gegen sie kämpfst, verwende eine Kombination aus Duell- und Meteor-Zaubersprüchen.



5. Soldatenarmeen kannst du mit den Blitzstürmen oder den Meteorzaubersprüchen besiegen. Weiche ihren Pfeilen aus, indem du dich von rechts nach links bewegst. Um diese langsamen Gegner zu besiegen, brauchst du jedoch nicht schnell zu sein. In dieser Situation ist es nur wichtig, sie immer in Sichtweite zu haben.



6. Die feindlichen Schlösser sind sehr leicht zu zerstören. Warte, bis sich der Zauberer entfernt hat und schieße dann mit einer Mischung aus Blitzstürmen, Meteor- und Feuerball-Zaubersprüchen. Wenn du von unten angreifst, riskierst du keinen Treffer der sich verteidigenden Bogenschützen.



7. Die Zauberer versuchen in den späteren Levels, dein kostbar erkämpftes Mana zu stehlen. Sollte dies geschehen, versuche es dir zurückzuholen, indem du die Zauberer beschießt.



8. Dieses Terrain leistet dir gute Dienste im Kampf. In tiefen Löcher und hinter steile Klippen, kannst du dich vor den Feuerprojektilen deiner Feinde verbergen. Bienen fliegen z. B. nicht in Höhlen oder in die Schlote von Vulkanen. Diese Plätze bieten dir also größtmögliche Sicherheit. Hier kannst du warten, bis sich dein Mana wieder aufgeladen hat.

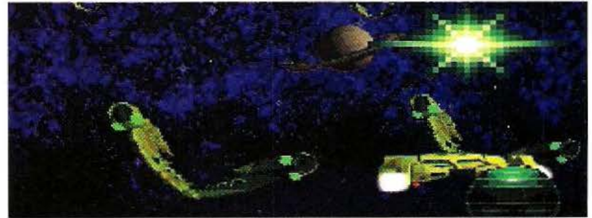
CREATURE SHOCK

In der Lösung zu diesem gigantischen Shoot ´em Up-Game helfen wir euch, der Alienrasse eine empfindliche Niederlage beizubringen.

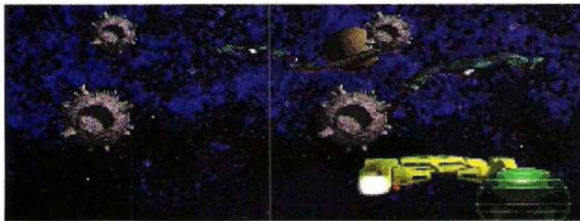
Player's Guide



1. Im ersten Stage mußt du dir einen Weg durch die Minenfelder freisprengen. Schieße jeweils drei Minen auf jeder Seite deines Weges ab, um eine freie Flugbahn zu bekommen. Am günstigsten ist es, immer in der Mitte des Bildschirms zu fliegen.



2. Im Zentrum des Schirms hast du die besten Möglichkeiten, dem feindlichen Laserfeuer und herumfliegenden Trümmern auszuweichen. Solltest du unter heftigen Beschuß geraten, reiße das Steuer in alle Richtungen herum. Du entgehst den Treffern und hast genug Platz, um selbst zu feuern.



3. Verliere in den ersten Levels keine Zeit damit, auf den Abfall und die Trümmer im All zu schießen. Setze deine Laserkanone klug ein und vernichte besser die feindlichen Flieger.



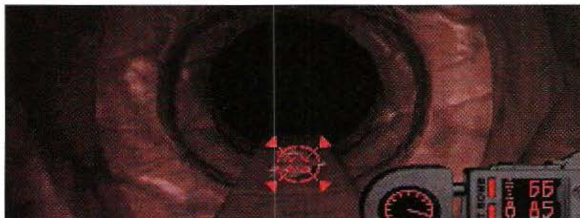
4. Den Endlevelgegner kannst du am besten besiegen, indem du schnelle Flugbewegungen vollführst und kontinuierlich schießt. Die meisten Feindflieger werden auf diese Weise zerstört und du kannst dir das Mutterschiff vornehmen. Damit du dem Laserfeuer entgehst, fliege nach deinen Attacken an dessen



5. Sobald du auf dem Alienträger gelandet bist, gerätst du in einen Hinterhalt. Bewege dich nach links und erschieße die vier Alienkrieger. Die Schüsse der auf der rechten Seite stationierten Aliens bedeuten keine Gefahr, wenn du dich nicht in ihr Blickfeld begibst.



6. Gehe durch die mittlere Tür und den Korridor entlang. Hier wirst du von einem weiteren Alien angegriffen. Sobald auf seiner Brust ein grüner Kreis erscheint, eröffne das Feuer und vernichte ihn.



7. Die kleinen Würmer müssen mit drei Treffern getötet werden. Direkt auf ihren Köpfen befinden sich ihre empfindlichen Stellen. Warte, bis die Kreaturen auf dem Boden und an der Decke vorbeikriechen und schieße dann.



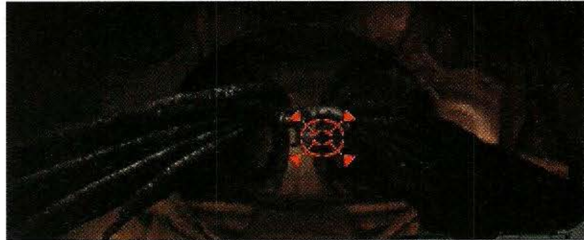
8. Gehe am Ende des Tunnels nach links und den neuen Tunnel hinunter. Wirf ein Auge auf den Bewegungsmelder. Wenn er auf 10% steigt, mache dich bereit, von einem anderen Wesen angegriffen zu werden.

CREATURE SHOCK

Player's Guide



9. Gehe in Richtung der zwei grünen Schleimröhren. Das Wesen, das sich dir in den Weg stellt, hat zwei Schwachpunkte in seinen großen schwarzen Augen. Wirf eine Bombe und feuere dann fünfmal auf das rechte Auge.



10. Wende dich nach getaner Arbeit nach rechts und gehe die Passage entlang. Du wirst von zwei fledermausähnlichen Aliens angegriffen. Sie sind schwer zu besiegen, da sie ultraschnell fliegen und ihr Angriffspunkt klein ist.



11. Folge dem Tunnel, bis du zu einem Raum mit einem Schrank und einer Öffnung auf der linken Seite gelangst. In dem Schrank befindet sich ein Alien, öffne ihn also nicht.



12. Am Start des Levels gerätst du in eine sogenannte „Shooting-Gallery". Bleibe entweder auf der linken oder der rechten Seite, während du die Horden bekämpfst. Immer wenn dich ein fliegendes Monster angreift, aktiviere deinen Schild, halte ihn und warte, bis der Bildschirm sich blau verfärbt.



13. Sobald die Aliens alle abgewehrt wurden, kannst du deinen Weg fortsetzen. Gehe zu der Tür mit dem Schrank auf der rechten Seite und folge dann dem Gang hinunter in die „Eingeweide" des Schiffes.



14. Nach einer Weile kommst du an eine Verzweigung. Nimm den linken Tunnel und gehe geradeaus weiter. Ein Wurm greift dich an, verfahre mit ihm wie gehabt.



15. Folge dem Gang bis zum nächsten Torweg. Du weißt, daß du auf dem richtigen Weg bist, wenn sich die Türen öffnen. Solltest du auf dem sogenannten Holzweg sein, kehre um und gehe in einen der Haupträume.



16. Du wirst von großen Außerirdischen angegriffen. Sie ähneln den Kriegern am Anfang des Levels und greifen dich von der rechten Wand herunterhängend an. Ihr Schwachpunkt ist der Unterbauch. Halte zwischen den Feuersalven deinen Schild hoch.

CREATURE SHOCK

Player's Guide



17. Die rechte Passage bringt dich zu einem Raum mit einem Schrank auf der rechten Seite. In ihm findest du einen Energiebonus. Aktiviere ihn, indem du ihn anklickst. Deine Kanone hat nun eine Kapazität von 150%.



18. Laufe nun bis zur letzten Kreuzung zurück und setze deine Mission geradeaus weiter. Du gelangst nun in die letzten Stages dieses Levels und mußt gegen die schwierigsten Gegner, die blauen Spinnenwürmer, fighten.



19. Der verwundbare Punkt der Spinnenwürmer sitzt in der Mitte ihrer Schwänze. Dieser wird nur sichtbar, wenn sie auf dich schießen. Lande ein paar gut plazierte Treffer, wenn sich der Schwanz der ersten Kreatur senkt.



20. Ist die erste Aufgabe geschafft, begib dich weiter den Gang entlang. Wenn du den FMV des Spinnenwurms über dir siehst, springe nach rechts und eröffne das Feuer. Nur so kannst du dem Tod entgehen.



21. Auch diesen Wurm kannst du auf die gleiche Weise vernichten. Variiere zwischen Angriff und Verteidigung, so kann sich dein Laser immer wieder aufladen. Aktiviere den Schild immer im letzten Moment, wenn der Schwanz des Wurms nach unten wippt, um anzugreifen.



22. Solltest du einen anderen Weg gewählt haben, stellt sich dir nun zusätzlich noch ein hummerähnliches Gebilde in den Weg. Es taucht aus dem grünen Schleimloch auf. Seine Augen sind äußerst empfindlich, und die Kreatur schützt sie mit ihren Klauen. Greife mit Vehemenz an.



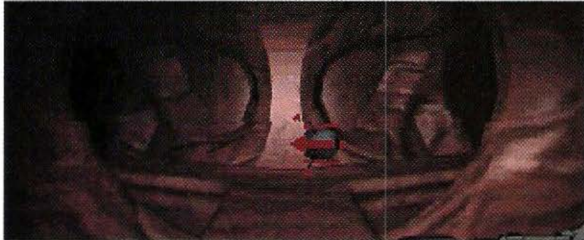
23. Solltest du dich immer noch auf der alternativen Route befinden, verlasse den Ort durch diesen Krater. An dessen Ende wirst du wieder von einem blauen Alien angegriffen. Ziele genau, er ist nur durch korrekte Schüsse zu besiegen.



24. Folge dem Gang, bis du zu der Höhle des Spinnenwurms gelangst. Du erkennst die Behausung an den drei Plattformen in der Mitte des Raums.

CREATURE SHOCK

Player's Guide



25. Der Ausgang aus dem zentralen Unterschlupf wird durch einen anderen Spinnenwurm bewacht. Er greift von oben an und schnellt dann nach ein paar Treffern auf der Plattform nach unten. Verwende deine Smart-Bomben, um den empfindlichen Punkt zu treffen. Einen der Sprengkörper solltest du jedoch noch für den Levelendgegner aufheben.



26. Nimm den rechten Tunnel und setze den Weg fort, bis du die riesige, offene Höhle erreichst. Diese hat vier Ausgänge (inklusive dem, durch welchen du eben gekommen bist), aber du kommst trotzdem nicht heraus.



27. Bewege dich in die Mitte und warte, bis sich die Frau auf dich zubewegt. Aktiviere deinen Schild. Im letzten Moment verändert sich die Dame und wird zum Levelendgegner. Du kannst sie töten, ihre schwarzen Augen sind dein Ziel.



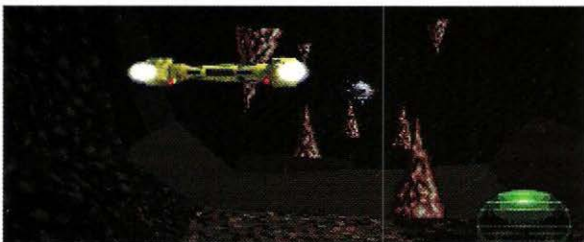
28. Verwende nun so rasch wie möglich die letzte Smart-Bombe. Schieße nun fünfmal hintereinander in ihre Augen. Wenn möglich in das rechte Auge, es ist ein leichteres Ziel für dich. Lade zwischendurch den Schild auf und blockiere ihre Angriffe. Hast du das Monster besiegt, nimm die Frau in deinen Besitz und beende den Level.



29. Nun kommst du in die zweite Shoot ´em Up-Sektion. Im Moment mußt du zahlreiche Gefahren überstehen. Fliege möglichst hoch, wenn möglich. Du solltest nicht den Boden berühren, sonst verlierst du die Kontrolle.



30. Den Satelliten kannst du mit deinem Laserfeuer nicht zerstören, du solltest jedoch immer in seiner Nähe bleiben. Auch wenn du deine Schubkraft nicht kontrollieren kannst, solltest du versuchen, dem Satelliten zu folgen.



31. Weiche den Stalaktiten und den Wänden aus, sie werfen dich aus der Bahn, wenn du sie triffst. Befindest du dich in Tunneln, feuere nicht, du siehst den Flugweg besser und du kannst besser steuern.



32. Damit du nicht leichtsinnig wirst, wird dir die Sache erschwert. Satelliten tauchen auf und versuchen, dich in die Irre zu leiten. Diese sogenannten Lockvögel sind rot, die „normalen" Satelliten blau. Mache dir die Sache einfach und schieße sie ab.



CREATURE SHOCK

Player's Guide


33. Du hast das Schiff verlassen und wirst von fliegenden Orbs angegriffen. Lasse sie nahe genug herankommen und zerlege sie dann in ihre Bestandteile.


34. Nun kannst du dich in den Alienkomplex hineinwagen. Bewege dich durch den Haupteingang und ein Stück weiter hinein. Ein gespickter Ball fliegt auf dich zu. Verfahre mit ihm genauso wie mit den Fledermäusen im Raumschiff-Level. Das heißt, du mußt ihn also dreimal treffen.


35. Laufe weiter durch den Korridor. Hinter der Tür wartet eine einäugige Qualle. Wieder ist das Auge der wunde Punkt. Es kann nur in dem kurzen Moment, bevor die Qualle schießt, getroffen werden.


36. Folge dem Korridor und nimm den Energiebonus aus dem Schrank heraus. Er regeneriert deine Gesundheit und lädt deine Kraftreserven wieder auf.


37. Gehe den ersten Gang links weiter. Nun folge dem Weg nach unten. Die zweite Angriffsmission wartet bereits auf dich. Solltest du diese fliegenden Androiden nicht vernichten, können sie dir erheblichen Schaden zufügen.


38. Die blauen Blitzlichter zeigen dir, wo du treffen mußt. Drei Treffer genügen, um den Androiden unschädlich zu machen. Nach zwei Treffern verschwindet er, triffst du nur einmal, bekommst du als Antwort einen empfindlichen Schock versetzt.


39. Setze den Weg durch den rechten Korridor fort. Folge dem Gang bis zu der Tür und mache dich für den Kampf mit dem Feind in dem Raum dahinter bereit.


40. Die geisterähnliche Erscheinung ist ein Hologramm. Schieße auf die roten Lichter auf dem Projektor, der über den Bildschirm flimmert. Es ist immer nur eines der Lichter sichtbar, und nur in diesem Moment kann das Hologramm getroffen werden.

CREATURE SHOCK

Player's Guide



41. Öffne die ungewöhnlich aussehende Luftschleuse und gleite in den runden Raum hinunter. Ein Wurm greift dich an. Du benötigst nur einen Schlag in die Mitte seines Mauls und er gibt auf.



42. Bei dem Versuch, den Raum wieder zu verlassen, wirst du von einer Kreatur, die den Ausgang bewacht, angegriffen. Auch wenn dieser Alien sehr stark erscheint, benötigst du keine deiner Bomben. Schieße einfach auf die Fläche hinter seiner Zunge.



43. Gehe nun durch den Ausgang und durch die Öffnung am Ende des Tunnels. Du gelangst wieder in eine „Shooting-Gallery-Section" und kämpfst gegen Orbs. Wechsle wieder zwischen Angriff mit den Waffen und Abwehr mit dem Schild.



44. Halte dich links und betrete den eigenartig strukturierten Raum. Eine alte Bekannte, die einäugige Qualle, begrüßt dich. Diesmal ist sie allerdings nicht so leicht auszuschalten, warte bis sie über die komischen Gebilde fliegt.



45. Folge der geraden Route bis zu der Ladebucht. Gehe weiter, du erreichst eine Plattform und kommst in eine weitere „Shooting-Gallery-Section". Hier gilt es riesige Spinnenroboter auszuschalten. Sie werfen mit beweglicher Ladung und schießen Laserstrahlen ab. Wehre sie ab oder greife nach Belieben an.



46. Nun geht es weiter geradeaus und in den flachen Tunnel hinein. Zerquetsche den Wurm auf dem Weg, bevor du in die kleine Höhle gelangst. Die rechte Kreatur ist dein nächstes Ziel. Paß auf, tritt nicht auf deren Zunge.



47. Hier siehst du den versiegelten Raum mit dem Fahrstuhl. Schließe auf und fahre nach oben, bis zu einer anderen Plattform. Du bist nicht mehr weit vom Levelende entfernt. Sammle deine letzten Kräfte für den Levelendgegner.



48. Der Endgegner bewacht die Antenne, die du in Besitz nehmen willst. Warte, bis sein Schwachpunkt auftaucht und wirf dann deine beiden Smartbomben. Auf jeden Fall mußt du dich an dieser Stelle mehr verteidigen als angreifen. Spare also deine Energie und ziele gut.

MARKTPLACE

BIETE HARDWARE

C64 II, Floppy 1541 II, 24 Nadeldrucker, ca. 80 Disk. mit Box, Orig.-Spiele, Zub. Tel. 05101/6116

Verkaufe Prozessor 486 DX 33 für DM 175,- Tel. 06502/4350

Verkaufe 386 DX 33 Tower, 2 Festpl., Originalsoftware MS DOS 5.0 u. Windows 3.1 Tel. 07723/7764 VHB DM 1.800,-

Verk.: **Mainboard 486 DX 33** DM 350,-, 486 SX/25 DM 150,-, CD-ROM Mitsumi Single Speed DM 75,-, SVGA Grafikkarte DM 150,- Thomas Ritt, Am Hardt 25, 92268 Etzelwang

Verk. Colani Desk 486 SX25 kompl., 4 MB, 105 MB HDD, 2 Lw., SB 2.5, DOS, Win., DM 900,- Tel. 0340/822603

Roland SCD-10 DM 290,-, Orchid Soundwave 32 SCSI DM 470,- Tel. 09523/1298 ab 18.30 Uhr

386 SX 33, 150MB HD, 5,25 FD, OAK 512K Grafik 4 MB RAM SB-Komp. Sound + Treiber + SW VB DM 700,-, täglich Tel. 06131/680696

DX 66 VLB, 8MB, 840 MB, W32p 2MB, SB16ASP, Sony CD33, Scan, Win, DOS6.22, OS2, Corel 4, Garant. VB DM 3.190,- Wenzel Tel. 03943/33944

Verkaufe 386 DX 40, 240 MB, CD-ROM, Monitor, SB PRO, 1 MB VGA, HP Deskjet 500C uvm. VB DM 2.500,- Tel. 0271/84826

Verkaufe Game Gear mit Spielen und Netzteil, Manuel Hall Tel. 07739/608

Matsushita CR 562B + Kit mit R. Assault DM 240,-, Intel 80486 DX2/66 mit Lüfter DM 300,- Tel. 07131/574080

486 SX, 4MB Rom, SVGA-Karte u. Monitor, 100 HDD, 3,5 + 5,25 Floppy, SoundBlaster, Software VB 1.600,- Tel. 03772/22341

Verk. 486 DLC/40, 4 RAM, 130 MB, SB, CD-ROM, 3,5 Laufw., Drucker, Scanner, VGA-Mon., Softw. DM 2.000,- Tel. 03586/5004

Verk. **486 DX 50 MHZ**, 8 MB RAM, 256 K Cache, 210 MB HD, SVGA-Monitor, 2x Speed CD-ROM-Lauf., VB DM 2.500,- Tel. 0951/66919

Verkaufe 8 x 256 KB RAM für DM 150,- Tel. 07664/1402

Verk. 486 SX 25, 4 MB RAM, 80 MB, VGA Card, SoundBlaster, 14"-Monitor, Spiele, Software DM 850,- Tel. 0611/86996

PC 386 SX 25 + viel Zubehör incl. Tisch NP DM 3.300,- (2 Jahre) VB DM 1.600,- Tel. 089/6093615 Fax 089/6098676

Verk. 486 SX, 25 MHz, Colani, 4 MB RAM, 250MB FP, CD-ROM, 3,5" Floppy, SVGA-Karte + 10 Topspiele, Soundkarte VB DM 2.200,- Tel. 0911/863017

386 DX 40 + Co. + 5 RAM + 1 MB Gr.K. + SB + 40 o. 210 HD + 14" VGA + 3,5 LW ab DM 950,-, SCSI DM 50,-, Na.-Dr. DM 190,-, div. Spiele u.a. Tel. 035952/6090 Sven

i486 SX 33, VLB, 4MB RAM, 250MB, 3,5" Floppy, DSpeed CD-ROM, VGA-14"-Mon,. viel Software DM 2.199,- Tel. 07127/34765

Verk. Colani Tower 486 DX 50, 4MB RAM, Mantior, 1 MB Grafikkarte, Tastatur, Mouse, CD-ROM 3xSpeed, Soundk., S/W Scanner, 260MB Wechselfestpl., NEC 610 Laserdrucker für DM 3.500,- Tel. 03501/526542

486SX CD-ROM, Wave T. Saundk., 800 DPI Grey Scan, 4 MB RAM, 85 HDD, VGA-Mon., 2. LW, 2x 25W Boxen, v. Saft Tel. 0385/711130

Verk. 486 Hauptplatine mit SX 25 Prozessor + 8 Bit Soundkarte + 1 MB VGA-Karte + Software Tel. 04176/1231 Mo-Fr. ab 17.30 Uhr

486 DX2/66, 8MB RAM, 204 HDD, Monitor 14", SoundBl. AWE 32, CD D Speed, OS/2 Wo. DM 3.500,- VHB Tel. 0761/508230

386 SX 25, 85MB, 4MB RAM, mit Monitor, Tastatur, Maus, MS-DOS, Win 3.1, 3,5" u. 5,25" für VB DM 1.400,- Tel. 037600/2454

Verkaufe Laserdrucker Panasonic KXP 4420 DM 700,- Tel. 0951/46411

Verk. 486 DX/33, 4 MB RAM, 120MB FP, 5,25" + 3,5"-Laufw. o. Monit. DM 1.000,- Tel. 0571/49174

SUCHE HARDWARE

Festplatte gut erhalten für PC IBM PS1 Typ 2123, 80er oder 129er Tel. 0531/871116 Braunschweig

BIETE SOFTWARE

PC Orig. + N.N. Epic DM 40,-, X Wing DM 50,-, F14 DM 60,-, Shadow Caster DM 50,-, Pagan CD-ROM DM 60,-, E. o. t. Beholder DM 50,- Tel. 02822/52415

Verk. Disk Privateer, SimCity 2000, Comanche DA DV DV DM 50,-, M.K. DA DM 40,-, F. Kullmann, Drosselbartweg 11, 65795 Hattersheim

Verk. Planer DM 50,-, Armored Fist DM 50,-, P. Czmok, Oberurseler Str. 49, 61440 Oberursel (Originale)

Verkaufe oder tausche: B17 Flying Fortress, Lands of Lore, Fantasy Empires Tel. 04884/279

Dracula Unleashed CD-ROM ca. 1 Stunde interaktiver Film. Mit Verpackung DM 49,- Andreas Kirn Tel. 07464/3997

Verkaufe CDs u. Turbo Pascal V6.1. Liste anfordern von Marc Seeber, Rohnstedter 13, 99718 Westgreußen

Disk: Civ. DM 30,-, Anstoß DM 50,-, Rally DM 25,-, Mad News DM 50,-, CD: Theme Park DM 60,- Tel. 089/3111116

Verkaufe: Die Siedler DM 50,-, Privateer + Mission + Speech DM 110,-, SimAnt DM 30,- Tel. 07423/4967 Thilo

Strike C., Lands of Lore, D. o.Tentacle, Pagan, A Train, SimCity 2000, Shadowcaster je DM 50,- Tel. 033743/263 ab 15 Uhr

Suche Al Qadim dt., biete Ultima 8 dt. Verl./Tausche PC Orig.-Spiele. Liste von/an Maik Wirth, Am Anger 1, 39393 Ausleben

Verk.: WC2 + Mission 2 dt. DM 50,-, Kyrandia 3 CD dt. DM 60,-, Ecc 2 DM 20,-, Colonization dt. DM 50,- uva. Tel. 0172/4270871

Verkaufe PC Games 10/92 -1/94 DM 2,- pro Heft+ Disk, Critical Path DM 20,-, verkaufe orig. PC-Spiele, Rebel Assault DM 30,- und CDs (Shareware) Tel. 06593/8770

Verkaufe Wing Commander 3 DV DM 75,-, Star Trek 2 DV DM 50,-, Megarace DM 30,-, Colani Mouse DM 40,- Tel. 09274/394

Verk. PC-Spiele Term. Rampage. M. Island 2, für je DM 30,-, Ultima 8 für DM 40,-, und K. Quest 7 für DM 85,- Tel. 07457/2316

Verkaufe o. tausche Ecstatica suche Alone i.t. Dark, M. Birkenkampf. Damaschkeweg 32, 09337 Hohenstein-Ernstthal

Wing Commander DeLuxe Edition DM 60,-, Day of the Tentacle DM 60,-, Motherboard 386/25 DM 100,-, Tel. 04102/43640

Verkaufe: CD Al Qadim DM 60,-, CD Pagan DM 60,-, Beholder CD 1-3 DM 50,-, CD Underworld 1+2 DM 60,- und mehr Tel. 05205/22163

Verk. Theme Park 3,5") DM 60,-, Nascar CD DM 65,-, SFII DM 40,-, 31 2 DM 60,- Tel. 09502/7712 Günther

Immer noch schön: Journeyman Project CD und X Wing-Trilogie, dt. zum halben Preis! Tel. Ludwigshafen 5296006

Verk. oder tausche Theme Park, Anstoß WC, M. o. Endoria, Eishockey Manager Tel. 05822/2986 Uwe

BLMH DM 60,-, Comanche CD DM 70,-, Lothar Mat. SS DM 70,-, Dark Legions DM 65,-, U8 Pagan CD DM 75,-, Rognar. DM 20,- Tel. 05303/5435

Orig.-PC Games: Monkey Island, X Wing, Mad TV, Lemmings 2, Tornado: zu je DM 30,- Tel. 089/484788

Löse Spielesammlung auf. Ruft unter Tel. 036255/600 an und fragt nach Paul.

Verkaufe NHL Hockey 94 Original DM 30,- Tel. 0041/61/3012128 Reto. Für CH: 061/3012128

Verk. FIFA I. Soccer DM 50,-, Pinball D. Deluxe CD DM 55,-, Indy 4 + 1.000 Spiele CD DM 55,-, Anstoß + WCE CD 60,- Tel. 05131/51461

Habe jedes Game zum halben Preis. Orig. u. nicht gewerbl. Liste bei A. Armbruster, Rohrackerstr. 118, 70329 Stuttgart

Simon t. S. CD dt. DM 50,-, Privateer, Day of the T. je DM 40,-, Mitsumi FX001D Double S. DM 150,-, Media FX DM 150,- Tel. 05483/9213

Biete Loderunner 94 für DM 50,- Tel. 02203/82776, 17-21 Uhr

Verkaufe Rebel Assault CD, Sam + Max, X-Wing Tel. 02502/8386

PC Orig.: Word Perfect für Windows 5.2 für DM 100,-, Lost in Time CD, Patrizier CD Tel. 04841/4937

Verk./tausche: Lion K., Soccer K., Chaos E., Rebel A., 8-Ball, T.2029, Gabriel, L2 (suche CD-Spiele) Tel. 06028/1317 Jens

SC2000, Colonization, Siedler, FIFA Soccer, Syndicate, Tie Fighter, Sam & Max, Alone 2, U8, Matthias Tel. 0631/25572

Original PC-Spiele: Might and Magic 3+4, Indiana Jones 3+4, Magic of Endoria, je DM 50,- Biebl Tel. 08031/94948

Aces o. t. Pacific + Miss. DM 50,-, Strike Comm., Privateer, Task Force, Fields o. Glory, je DM 40,- ab 19 Uhr Frank Tel. 05731/29365

CD: Kick Off 3 DM 30,-, Cyberwar DM 70,-, 3,5": Rise of the Robots DM 60,-, BMH DM 60,-, FPS Baseball DM 60,-, Hanse DM 30,- Nur Originale. Christian Landstorfer, Pröllenweg 6b, 94315 Straubing

USNF CD ROM DM 50,-, WCII CD-ROM DM 35,-, PCI VGA-Karte DM 80,- Tel. 06751/7540

Verkaufe GS2000 CD für DM 30,-, Street Fighter 2 für DM 25,-, Fighter Bomber für DM 15,- Tel. 0711/515777

CD: Theme Park, Reb. Assault, Inca 2, Disk: Ben.St.Sky, Burntime, L. Files o. Sherlock H. je DM 40,- Tel. 036646/21437

Delta V, neu u. original: VB DM 50,-, Inspektor Zebok, 3 CD-ROM-Adventure NP DM 130,- DM 65,- Tel. 02234/89416

Tausche Trolls DA + Football Mo. 2 DV + Circus Attract. DV gegen Kyrandia 1 DV oder Alone 1 Tel. 07195/57870

Verkaufe U8, Coloni., PGA Golf 486, Tie F., F1GP, U7/2, Freitag-Sonntag Tel. 07325/6559

Verk. Die Siedler Orig. DM 50,- T. Struth Tel. 0203/767672

Orig. PC Games: Monkey 2 DM 25,-, Day of Tentacle DV DM 30,-, Indy 4 CD DV DM 35,-, zzgl. NN-Geb. Tel. 089/806402

SUCHE SOFTWARE

Suche Jordan in Flight dringend, Steffen Reuter, Schönebergerstr. 8, 16278 Stolpe

Suche günstig PC-Originalsoftware (Spiele). Listen an Claudia Fische, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

BattleTech: Mechwarrior 1, Crescent Hawks Inception. Nur Ori. Nicht aus Spielesammlungen. Tel. 0341/3585967

Suche Wallstreet Wizard, Outpost DV, Der Clou, Der Baulöwe + andere dt. Programme dieser Art. Tel. 04121/92157

Suche älteres PC-Spiel Air Traffic Control, Heathrow Control oder ähnliches Tel. 04471/84825

Suche CD-ROM-Version + Tips & Tricks des PC-Spieles Pizza Connection Tel. 06232/49203

Suche PC Tools 6.0 komplett A. Marzi, Josefshöhe 16, 53894 Mechernich

CD-ROM: Kaufe/verkaufe neue und ältere Spiele. Riesenauswahl. Schreibt an: W. Hüber, Friedrichshafener Str. 38, 85049 Ingolstadt

Für C64 Giga Point DM 20,-, Spielesamm. 2-3 je DM 10,-, F16 Combat Pilot DM 20,- Tel. 09451/1660 und Einsteigerkurs DM 10,-

Suche Endauflösung von Wizardry D. Savant 7, auf der Insel, die letzten acht Etagen! Tony Tel. 05254/67801 ab 18 Uhr

SONSTIGES

Wer hat Probleme bei Abenteuer oder Rollenspielen? Kostenlose Info unter 07529/6518 ab 17 Uhr/ Patrick

Verkaufe über 200 Lösungen. Fordert Gratisliste an. Sonderangebote: Jede Lösung DM 4,- + DM 3,- Porto zum Gesamtbetrag: Elviro I+II, Monkey I-II. Eye o.t. B. I-III usw. Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal Tel. 09628/735

Verkaufe formatierte Streamerbänder QIC-80 und High Quality CD-Rs (beschreibbare CDs) günstig! Tel. 0521/162697

Lösungen: Monkey Island 1+2, Elvira 1+2, Indy 3+4, Kyrandia 1-3, je DM 5,-, Th. Gatsche, Sudetenstr. 50, 50354 Hürth

Super Nebenverdienst mit dem PC durch Versandarbeiten, Info DM 2,-! J. Holst, Ringenbergerstr. 43, 46499 Hamminkeln

Wer hat Probleme bei King's Quest 7 oder allen anderen Sierra/Lucas-Adventures? kostenlose Telefontips! Tel. 069/869499

Suche Mitglieder für PC Computerclub. Kostenlose Infos unter Tel. 09191/13851 viele Vorteile zu bieten!

Zahlr. Hard- u. Software abzugeben, z. B. WC3 CD, Battle Bugs usw. sowie Grafikk... Tel. 06022/23633 ab 16 Uhr

Verkaufe Inferno CD DM 60,-, Soundkarte LAPC-1 DM 290,-, Quadral Aktiv-Boxen DM 50,- NP DM 150,-, Tel. 06721/42786

Mailbox Sys Tec BBS 1 GB, CD, DOS, Win, OS/2, Big Spiele Area (o. 1.500 F.) Tel.: 02565/3772 (20-4 Uhr).

Habe Komplettlösung zu alten + neuen Spielen! Liste DM 1,- bei A. Fuchs, Sdlg. d. Friedens 18, 08309 Eibenstock

Verk. Software mit der Sie monatl. nebenbei DM 1.000,- verdienen können. Gratis-Info: Lauer, Rathausstr. 30, 65203 Wiesbaden

Verkaufe über 500 Lösungen. Fordert Gratisliste. Telefonbestellung: Di.-Fr. zw. 14.30 und 19.00 Uhr. Adr.: Tobias Hiltl, Andechser Str.8, 92260 Ammerthal Tel. 09628/735

Coupon
Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

AKTUELLE LESER CHARTS

LESERCHARTS MS-DOS

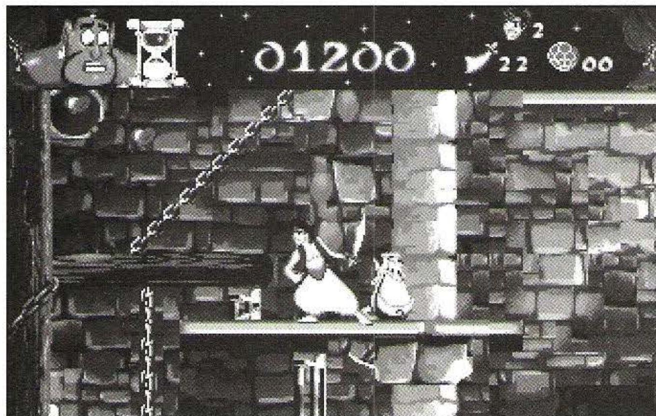
Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	1	Bundesliga M. Hattrick	Software 2000	3. Monat
2	4	Battle Isle 2	Blue Byte	3. Monat
3	6	Colonization	MicroProse	3. Monat
4	8	Theme Park	Bullfrog	3. Monat
5	11	Civilization	MicroProse	2. Monat
6	3	Tie Fighter	LucasArts	3. Monat
7	2	Die Siedler	Blue Byte	3. Monat
8	neu	Der König der Löwen	Virgin	1. Monat
9	12	Monkey Island 2	LucasArts	3. Monat
10	5	SimCity 2000	Maxis	3. Monat
11	13	Amberstar	Thalion	2. Monat
12	neu	System Shock	Origin	1. Monat
13	10	X-Wing	LucasArts	3. Monat
14	18	Outpost	Sierra	2. Monat
15	neu	Aladdin	Virgin	1. Monat
16	9	Indy Car Racing	Virgin	2. Monat
17	14	Der Planer	Greenwood Ent.	2. Monat
18	17	Monkey Island	LucasArts	2. Monat
19	neu	Links 386 pro	Access	1. Monat
20	15	Indy Car Track Pack	Virgin	2. Monat

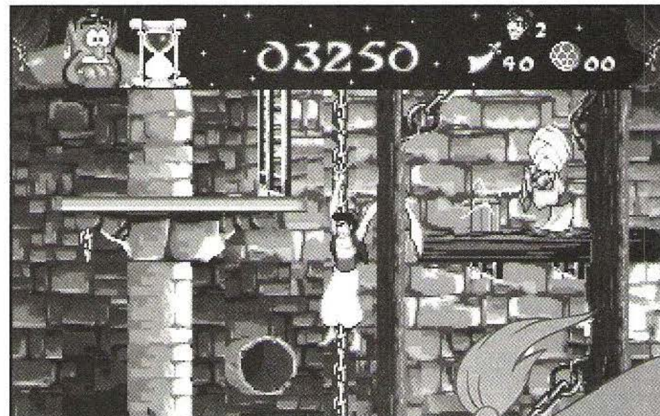




LESERCHARTS CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	1	Rebel Assault	LucasArts	3. Monat
2	3	Battle Isle 2	Blue Byte	3. Monat
3	neu	Wing Commander 3	Origin	1. Monat
4	5	Magic Carpet	Bullfrog	2. Monat
5	7	Anstoß World Cup Edition	Ascon	3. Monat
6	neu	Cyberia	Interplay	1. Monat
7	2	Theme Park	Bullfrog	3. Monat
8	9	Simon the Sorcerer	Adventure Soft	3. Monat
9	6	Seawolf	E.A.	2. Monat
10	8	Sam & Max	LucasArts	3. Monat





Aladdin

1001 Nacht

Optionen

Wenn Sie im Hauptmenü die Funktion „Options" aktivieren, gelangen Sie in folgenden Konfigurationsbildschirm. Mit „Redefine Keys" können Sie die Tastaturbelegung Ihren persönlichen Vorlieben anpassen, mit „Controls" wählen Sie ein anderes Eingabemedium, wie zum Beispiel einen Joystick! In der Vollversion können Sie außerdem mit „Difficulty" den Schwierigkeitsgrad einstellen und mit „Music" bzw. „SFX" die musikalische Untermalung bzw. die Soundeffekte aktivieren - in der Demoversion ist das jedoch nicht möglich!



Konfiguration für Aladdin

Wir haben die Demo-Version zu Aladdin auf vielen Rechnern probegespielt. Mit folgender Konfiguration sollten Sie keine Probleme haben, das Spiel zu starten (MS-DOS 6.0). Es handelt sich hier nur um ein Beispiel. Wenn Sie sich nicht sicher sind, nehmen Sie lieber keine Veränderungen an Ihrer CONFIG.SYS vor und legen stattdessen eine Bootdiskette an. Wie das funktioniert, lesen Sie bitte im DOS-Handbuch nach.

CONFIG.SYS

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
DOS=HIGH,UMB
FILES=30
BUFFERS=30
```

AUTOEXEC.BAT

```
PATH=C:\DOS
LH C:\DOS\MOUSE.EXE (Maustreiber!)
LH C:\DOS\KEYB GR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
```

Zur Installation des Demos legen Sie zunächst auf Ihrer Festplatte mit **MD ALADDIN** (oder irgendein beliebiges Verzeichnis) ein Verzeichnis an und wechseln mit **CD ALADDIN** in dieses. Jetzt legen Sie die Diskette in das Laufwerk, geben **A:** (oder **B:**) ein und drücken **RETURN**. Danach kopieren Sie mit **COPY ALADD.EXE C:\ALADDIN** das selbstentpackende File auf Ihre Festplatte. Dann rufen Sie mit **ALADD.EXE** das File auf, um es zu entpacken. Nach diesem Vorgang können Sie das File **ALADD.EXE** wieder von Ihrer Festplatte löschen, indem Sie **DEL ALADD.EXE** eingeben. Starten können Sie das Spiel nun mit **ALADDIN**. Beachten Sie dazu bitte den Kasten „Konfiguration".

Das voll spielbare Demo zur Referenz unter den Jump & Run-Spielen beinhaltet einen kompletten Level: Sultan`s Dungeon. Hier müssen Sie finstere Schergen aus dem Weg räumen und modrigen Skeletten den Garaus machen. Dazu steht Ihnen in erster Linie der Säbel zur Seite, denn die meisten Gegner lassen sich mit nur wenigen Hieben außer Gefecht setzen. Als Fernwaffe stehen Ihnen Äpfel zur Verfügung, die überall im Level verteilt sind und mitgenommen werden müssen.
Auf dem Weg durch das Labyrinth müssen Sie Seile emporklimmen, ständig auf Fallen achten und von Plattform zu Plattform springen. Viel Vergnügen!





Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 3/95

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Bitte ausreichend frankieren

ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 3/94

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Leser-Hitliste

Jetzt können Sie bei den Lesercharts noch einfacher mitwirken. Sie brauchen lediglich zum Telefonhörer zu greifen und folgende Nummer wählen:

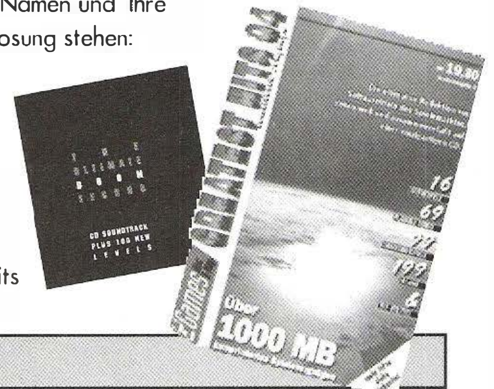
(0190) 19 01 44
12 Sek. = 23 Pfennig/DeTeMedien

Folgen Sie anschließend den Ansagen, achten Sie aber bitte darauf, daß Sie beim betreffenden Spieletitel die entsprechende Nummer angeben. Der Sprachcomputer funktioniert nur bei korrekter Vorgehensweise. Kleines Beispiel: Bei Aces of the Deep müssen Sie sprechen: NULL, NULL, ZWEI!

Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas, geben Sie also unbedingt am Ende Ihren Namen und Ihre Adresse an! Zur Verlosung stehen:

50 x DOOM - The Ultimate Techno

50 x Greatest Hits CD-ROM



Hitliste

000 1942 - The Pacific Air War
001 1990
002 Aces of the Deep
003 AEGIS: Guardian of the Fleet
004 Airlines
005 Al Qadim - The Genie's Curse
006 Aladdin
007 Alien Breed
008 Alien Legacy
009 Alien Logic
010 All New World of Lemmings
011 Alone in the Dark
012 Alone in the Dark 2
013 Alone in the Dark 3
014 Anstoß
015 Anstoß - World Cup Edition
016 Arcade Pool
017 Archon Ultra
018 Armored Fist
019 Aufschwung Ost
020 Battle Bugs
021 Battle Isle 2
022 Battle Isle 2: Das Erbe des Titan
023 Beneath a Steel Sky
024 Big Sea
025 Black Hawk
026 Bloodnet
027 Body Count
028 Bundesliga Manager Hattrick
029 Burning Steel 2 - Guadalcanal
030 Campaign 2
031 Carriers at War 2
032 Castles 2
033 Central Intelligence
034 Christoph Kolumbus
035 Civilization for Windows
036 Colonization
037 Comanche
038 Commander Blood
039 Companions of Xanth
040 Cool Spot
041 Corridor 7
042 Cosmic Spacehead
043 Creature Shock
044 Critical Path
045 Crystal Caliburn
046 Cyberia
047 Cyberrace
048 Cyberwar
049 Cycle Mania
050 D-Day - The Beginning of the End
051 Dark Legions
052 Dark Sun - The Shattered Lands
053 Dark Sun 2: Wake of the Ravager
054 Das schwarze Auge 2 - Sternenschweif
055 Dawn Patrol
056 Death Gate
057 Death or Glory
058 Defender of the Empire
059 Delta-V
060 Der Baulöwe
061 Der Clou
062 Der König der Löwen
063 Descent
064 Desert Strike
065 Die Goldene Mähne des Samson
066 Die Höhlenwelt Saga
067 Diggers
068 Discoveries of the Deep
069 Dominus
070 Dragon Lore
071 Dragon's Lair
072 Dragonsphere
073 Dreamweb
074 Dungeon Hack
075 Ecstatica
076 Empire Deluxe
077 Empire Soccer
078 Erben der Erde
079 Evasive Action
080 Eye of the Storm
081 F-14 Fleet Defender
082 F1
083 Falcon Gold
084 FIFA International Soccer
085 Flight Sim Toolkit
086 Front Page Sports Baseball '95
087 Front Page Sports Football '95
088 Frontier - Elite 2
089 Frontlines
090 Fury of the Furries
091 Gabriel Knight - Sins of the Fathers
092 Genesia
093 Goal!
094 Goblins 3
095 Gone Fishing
096 Hammer of the Gods
097 Hanse - Die Expedition
098 Harpoon 2
099 Heimdall 2
100 Hell
101 Hokum KA-50
102 Homey D. Clown
103 Hurra Deutschland
104 In Extremis
105 Inco 2 - Wiracocha
106 Incredible Toons
107 Inferno - The Odyssey Continues
108 Infinity One
109 Innocent Until Caught
110 Inordinate Desire
111 Inspektor Zebok: Das Erbe
112 International Tennis Open
113 Iron Helix
114 Ishar 3 - The Seven Gates of Infinity
115 Jack Nicklaus Golf & Course Design
116 Jurassic Park
117 Kick Off 3
118 King's Quest 7
119 Kingmaker
120 Klik and Play
121 Labyrinth of Time
122 Lands of Lore
123 Lawnmower Man
124 Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge
125 Legend of Kyrandia: The Hand of Fate
126 Leisure Suit Larry 6: Shape up or Slip out
127 Lemmings
128 Litil Divil
129 Little Big Adventure
130 Loderunner - The Legend Returns
131 Lollypop
132 Lord of the Rings
133 Lords of the Realm
134 Lost Files of Sherlock Holmes
135 Lathar Matthäus
136 Lothar Matthäus Super Soccer
137 Mad News
138 Magic Carpet
139 Magic of Endoria
140 Man Enough
141 Master of Magic
142 McDonaldland
143 Megamotion
144 Megarace
145 Menzoberranzan
146 Merchant Prince
147 Metal & Lace
148 Metaltech: Battledrome
149 Metaltech: Earthsiege
150 MicroMachines
151 Microcasm
152 Microsoft Space Simulator
153 Myst
154 NASCAR Racing
155 NCAA2 Basketball
156 NHL Hockey '95
157 Noctropolis
158 Nomad
159 Novastorm
160 Ökolopoly
161 Oldtimer
162 Outpost
163 Overlord
164 Oxyd Magnum
165 Pacific Strike
166 Panzer General
167 PC-Skat 3.0
168 PGA Tour Golf 486
169 Pinball Dreams 2
170 Pinball Dreams Deluxe
171 Pinball Fantasies
172 Pizza Connection
173 Planer
174 Planet Football
175 Police Quest 4 - Open Season
176 Power Drive
177 Privateer
178 Profi Fußball Trainer
179 Project X
180 Quantum Gate - No One Dreams Here
181 Quarantine
182 Quarter Pole
183 Quest for Glory - Shadows of Darkness
184 Railway Challenge
185 Rally
186 ranTrainer
187 Ravenloft - Strahd's Possession
188 Rebel Assault
189 Red Crystal
190 Retribution
191 Return to Zork
192 Reunion
193 Rings of Medusa Gold
194 Rise of the Robots
195 Robinson's Requiem
196 Royal Flush
197 Rüsselsheim
198 Sabre Team
199 Sam'n'Max
200 Schatz im Silbersee
201 Shadow Caster
202 Siedler
203 SimCit 2000
204 SimFarm
205 Simon the Sorcerer
206 Soccer Kid
207 Software Manager
208 Space Federation
209 Spaceship Warlock
210 SSN-21: Seawolf
211 Star Crusader
212 Star Trek 2 - Judgment Rites
213 Star Trek 25th Anniversary
214 Star Wars Chess
215 Strike Commander
216 Strike Squad
217 Striker
218 Subtrade
219 Subwar 2050
220 Superhero League of Hoboken
221 Surf Ninjas
222 System Shock
223 T.F.X.
224 Terminator Rampage
225 The Chaos Engine
226 The Elder Scrolls
227 The Grandest Fleet
228 The Hidden Below
229 The Horde
230 The Journeymon Project
231 The Psychotron
232 Theatre of Death
233 Theme Park
234 Tie Fighter
235 Tornado
236 Transport Tycoon
237 Tubular Worlds
238 U. S. Navy Fighters
239 UFO - Enemy Unknown
240 Ultima 8 - Pagan
241 Ultimate Body Blows
242 Ultimate Football
243 Under o Killing Moon
244 Universe
245 Unnatural Selection
246 Unnecessary Roughness
247 Virtuoso
248 Vision 2
249 Voyeur
250 Warcraft
251 Whale's Voyage
252 Who Shot Johnny Rock?
253 Wild Blue Yonder
254 Wild West
255 Wing Commander 3
256 Wing Commander Armada
257 Wings of Glory
258 Wizard
259 Wolfpack
260 World Cup Golf
261 World Cup USA '94
262 X-Wing
263 Zephyr
264 Zeppelin

Alone in the Dark 3

Eddie goes to

Meisterdetektiv Edward Carnby tappt zum dritten Mal allein im Dunkeln. Nachdem er die Geheimnisse der Villa Derceto und von Hell's Kitchen gelöst hat, verschlägt es ihn nun in den Wilden Westen.





Wie in den beiden Vorgängerspielen, nimmt man auch in Alone in the Dark 3 das Geschehen oft aus recht außergewöhnlichen Blickwinkeln wahr. Trotzdem behält man diesmal immer die volle Übersicht, die eigene Spielfigur verdeckt die Gegner nicht.

Wenn ein französischer Entwickler von sich behaupten kann, auf dem internationalen Computerspiele-Markt kräftig mitzumischen, ist das Infogrames. Diese Firma hat bis heute eine reichhaltige Auswahl an Spielen für die verschiedensten Systeme geliefert. Der gute Ruf von Infogrames beruht jedoch fast ausschließlich auf der Alone in the Dark-Reihe.

Psycho am PC

Der Reiz von AITD 1 ließ sich leicht erklären: eine knisternde Story, ausgefeilte Charaktere und technische Innovation übten auf die Spieler starke Faszination aus. Die Art, wie man sich durch die düsteren

Hollywood

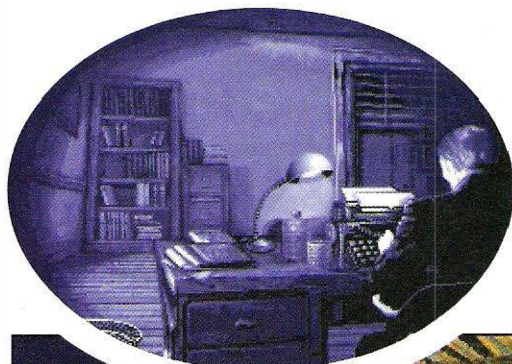


Räume einer geheimnisvollen Villa bewegen konnte, jagte einem eiskalte Schauer über den Rücken und ließ erstmals einen Hauch von VR spüren. Viele Spieler bemängelten jedoch, daß AITD 1 zu leicht sei - geübte Zocker konnten die Rätsel der Grusel-Villa in wenigen Stunden entschlüsseln. Beim zweiten Teil der Trilogie nahm sich Infogrames diesen Vorwurf zu Herzen - und schoß über das Ziel hinaus: zahlreiche unfaire Stellen, in denen sich die aggressiven Gegnerhorden ohne einen Cheat kaum überwinden ließen, vergällten den Fans den Spielspaß.
Mit AITD3 hofft Infogrames, die Balance zwischen dem Lösen von Puzzles und den Kampfszenen genau hinzubekommen.

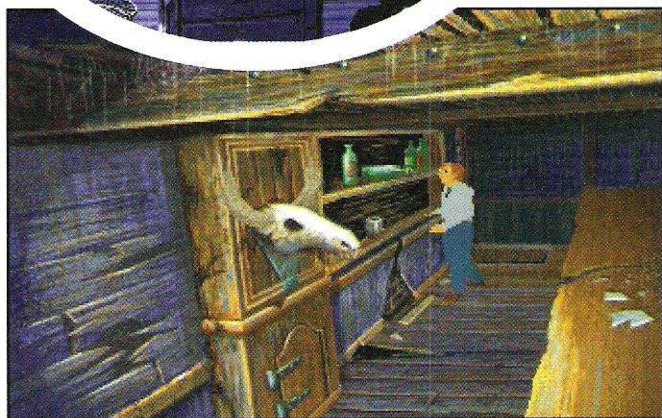
Diesmal erhält Edward Carnby einen Anruf aus Hollywood. Man bittet ihn, das Rätsel um ein Filmteam zu lösen, das in der Westernstadt Slaughter Gulch vom Erdboden verschwunden ist.

Polygon-Cowboy

Edward nimmt den Fall an und tastet sich durch zahlreiche stimmungsvolle Locations an die Lösung heran. Dabei werden alle Klischee-Register des Western-Genres gezogen: von der Selbstschußanlage im Saloon über Pistolenduelle bis hin zum Indianerzauber ist alles vertreten. Natürlich braucht Carnby hier nicht nur einen schnellen Finger am Abzug, sondern vor allem Köpfchen...



Im Intro erfährt Carnby von den Ereignissen in Slaughter Gulch. Die Szene wird mit diesem einen Screenshot abgehandelt.

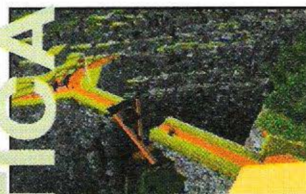


Hinter dem Tresen sollte sich Edward Carnby jeden Handgriff zweimal überlegen, sonst wird er Opfer einer gut versteckten Selbstschußanlage.

Wer klaut hier von wem?

In der Januar-Ausgabe der PC Games stellten wir Ihnen das Ellipsen-Adventure Ecstatica vor, das die Verwandtschaft zu Alone in the Dark nicht leugnen kann. Manche Stellen in AITD 3 legen die Vermutung nahe, daß zwischen den Familien Infogrames und Psygnosis ein reger Austausch besteht.

ECSTATICA — ALONE IN THE DARK 3



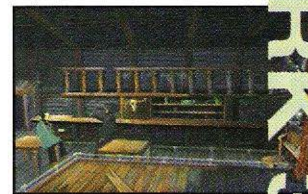

Sowohl in Ecstatica als auch in AITD 3 erreicht man den Ort des Spielgeschehens über eine Brücke. In Ecstatica bricht sie zusammen, wenn man die Stadt Tirich verlassen will, ohne das Spiel gelöst zu haben, in AITD 3 wird die Brücke bereits am Anfang des Spiels in die Luft gesprengt, sobald sich Carnby in der Stadt befindet.




Einen Teil der Abenteuer besteht man in Ecstatica in Gestalt einer Ratte und eines Froschs. In AITD 3 wird man von einem Indianer in einen Puma verwandelt.




Wenn man „stirbt", hängen einen in beiden Spielen die „Bösen" mit dem Kopf nach unten auf...

...und feiern anschließend ihren Sieg mit einem Umtrunk in der Bar.

Dreimal allein im Dunkeln



Das legendäre erste Spiel der AITD-Serie wurde Anfang 1993 veröffentlicht und entstand weitgehend unter der Leitung von Frédéric Raynal, der mittlerweile Adeline Software ins Leben rief und dort für Little Big Adventure verantwortlich zeichnet.



Der zweite Teil, der im Januar 1994 herauskam, merzte den Hauptschwachpunkt des ersten Spiels aus, indem er mehr Locations umfaßte. Dennoch stellte auch dieser Teil nicht alle zufrieden; während sich die einen an dem kampforientierten Gameplay berauschten, behaupteten die anderen, daß es zu schwer sei.



Alone in the Dark 3 stellt eine gelungene Synthese aus den Stärken der beiden Vorgänger dar: gute Spielbarkeit geht einher mit einer beachtlichen Spieltiefe, geringfügigen grafischen Verbesserungen und erfreulich niedrigen Hardware-Anforderungen.



Bei seiner Ankunft in Slaughter Gulch wird Carnby unsanft begrüßt: die Bösewichte jagen unter seinen Füßen kurzerhand die Brücke in die Luft!

In der Tat ist Carnbys drittes Abenteuer wesentlich besser spielbar als der Vorgänger.

Aus Fehlern gelernt

Die Gegner treten nicht mehr in solchen Massen auf und sind zudem fairer geworden. Darüber hinaus hat der Spieler nun die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad individuell seinen Fähigkeiten anzupassen. Dabei kann er sogar die eigene Spielfigur stärken, während er die Wehrhaftigkeit der Gegner gezielt reduziert. Ein ausgeklügeltes System zur Spielstandssicherung sorgt ferner dafür, daß man im Falle eines „Ablebens" den Weg


Im Goldgräberstollen fällt man leicht einem Ritualmord zum Opfer.


Einen Teil der Abenteuer besteht man in Gestalt eines Pumas.

zurück ins Geschehen schnell wiederfindet.
Steuerung, Grafik und Sound bieten gegenüber den Vorgängern wenig Neues: Wie gewohnt bewegt man Carnby mit Hilfe der Cursortasten über den Screen, kämpft oder benutzt Gegenstände mit „Space" und gelangt über „Enter" ins Inventory. Zwar sind die Animationen eine Spur flüssiger geworden, aber die Musik (neben der deutschen Sprachausgabe das einzige Element, das direkt von der CD geladen wird) wirkt mit ihren penetranten Wiederholungen derart unerträglich, daß man am liebsten einen Colt ziehen und die Lautsprecher im Regal abschießen möchte.
Erfreuliches gibt es hingegen für die Besitzer älterer Rechner zu vermelden: AITD 3 läuft bereits auf einem 386er mit Single Speed-CD-ROM-Laufwerk!

Herbert Aichinger ■

Statement



Mit Ecstatica, Little Big Adventure und AITD 3 erschienen kürzlich drei Spiele, die alle auf Alone in the Dark 1 zurückgehen. Es fällt mir schwer, eines davon als meinen eindeutigen Favoriten zu bestimmen. Ecstatica begeisterte mich durch seinen schwarzen Humor, war aber enttäuschend schnell durchgespielt. LBA bietet Spieltiefe gewürzt mit außergewöhnlicher Grafik, bringt einen jedoch mit seinem undurchdachten Savegame-System an den Rand des Wahnsinns. AITD 3 ist ein phantasievolles, aber wenig innovatives Western-Adventure, das nahtlos an die beiden Vorgänger der Infogrames-Trilogie anschließt. Wer ein solides, gut spielbares Game sucht, das viele Stunden lang unterhalten kann, der ist mit Alone in the Dark 3 gut beraten. Trotzdem wird es langsam Zeit für Infogrames, sich mal was Neues zu überlegen.

SPECS & TECS

●	VGA	SVGA	
●	Tastatur	AdLib	●
	Maus	SoundBlaster	●
	Joystick	Roland	●
HD	34 MB	General Midi	●
CD	34 MB	Audio	

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

Grafik	75%
Sound	68%
Handling	83%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ungenügend

Crystal Caliburn

Kristallkugel



Daß Flipper-Simulationen recht beliebt sind, steht außer Frage. Wer ein Freund dieses Genres, aber zugleich überzeugter Windows-User ist, mußte bisher immer seine freundliche Oberfläche verlassen und sich in die ungastliche Umgebung des DOS bemühen.

Die Programmierer der Klassiker Tristan (Mac) und Eight Ball Deluxe (Mac) entwickelten mit Crystal Caliburn nun einen Flipper für Windows, der sich vor allem durch realistisches „Rollverhalten" der Kugel, brauchbare Geschwindigkeit und sehr gute Soundeffekte auszeichnet. Der Versuch, den Flipper so realistisch wie möglich nachzubilden, kann durchaus als gelungen bezeichnet werden.
Die Bedienung ist etwas ungewöhnlich (linker Flipper = „y", rechter Flipper = „-"), aber es wurde dem User zum Glück die Möglichkeit gelassen, die Tastaturbelegung beliebig zu verändern.
Punktesammler sollten unbedingt einen Blick ins vorbildliche Handbuch werfen, um alle reichhaltigen Möglichkeiten kennenzulernen. Für besonders hohe Adrenalinschübe sorgt natürlich die Funktion „Auto Battle", bei der drei Kugeln gleichzeitig die ganze Konzentration fordern und verlorene Kugeln 40 Sekunden lang immer wieder ins Spiel geworfen werden.
Ansonsten bietet Crystal Caliburn gesunde Hausmannskost: zwei Rampen, zahlreiche Bumper und Locks zieren das Spielfeld. Natürlich kann der Highscore abgespeichert werden. Als besonderer Clou wird mit jeder Punktzahl eine interne Bestätigungsnummer generiert, so daß man gegen Spieler aus der ganzen Welt antreten kann. Man kann sein Ergebnis aber auch ausdrucken und an „Star Play" schicken, um ein „Highscore T-Shirt" zu erhalten, das nur an Spieler abgegeben wird, die mindestens 50 Mio. Punkte einheimsen konnten.

Fehlende Dynamik

Die Grafik ist detailreich und bunt, jedoch ist für meinen Geschmack das Spielfeld zu klein - vor allem, wenn man Windows unter einer höheren Auf-

Royal Flush

Flasche?

Sie wollen sich die Kugel geben? Dazu haben Sie in diesem Monat reichlich Gelegenheit. Mit Royal Flush kommt die zweite Simulation eines Flippers auf den Markt.



Manch einer wird wehmütig an die Zeiten denken, in denen noch richtige Relais in Flippern ihr Werk verrichteten und Mechanik und Elektrik an der Stelle ausgetüftelter Elektronik standen. Royal Flush ist das Remake eines damals sehr berühmten Flippers, der 1976 von der Firma Gottlieb auf den Markt gebracht wurde. Betreten Sie das Flipper-Café, das ganz im Stile der 70er eingerichtet ist. Positiv fallen gleich zu Anfang die umfangreichen Möglichkeiten auf, die es ermöglichen, das Gerät unseren Bedürfnissen anzupassen. Das Verhalten des Balles ist absolut realistisch und die Grafik schnell genug, um rechtes Feeling aufkommen zu lassen. Für DM 79,- kann man eigentlich mehr erwarten als nostalgische Gefühle und einen einzigen Flipper. Epic zeigt da immer noch eindrucksvoll, wie die Kugel läuft.

Royal Flush hat nur einen einzigen Table, so daß nur wenig Abwechslung geboten ist.



Bei Royal Flush gibt es zahlreiche Optionen, die jedem Flipperfreak bekannt sein werden.

Rainer Rosshirt

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 4 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED: 386, 4 MB RAM

RECOMMENDED: 486, 4 MB RAM

MULTIPLAYER: keine Multiplayer-Option

RANKING

Flipper	
Grafik	70%
Sound	65%
Handling	70%
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Amtex
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

lösung laufen läßt. Abhilfe schafft hier die Standard-Auflösung von 640x480 Bildpunkten, auf die Spielgeschwindigkeit nimmt das jedoch keinen Einfluß. Und gerade bei diesem Punkt hätte sich Starplay etwas einfallen lassen müssen: die Silberkugel rollt viel zu langsam über den Tisch und die packende Dynamik eines echten Flippers wird nur mangelhaft wiedergegeben. Da können auch die netten Soundeffekte, die um zwei bis drei Klassen besser sind als die musikalische Untermalung, nicht mehr viel herausreißen. Außerdem beschleicht mich bei der Vorstellung, für stolze 110 Credits nur einen einzigen Tisch erhalten zu haben, etwas Wehmut. Um langfristig motiviert bei der Sache zu bleiben, ist das leider viel zu wenig.

Rainer Rosshirt ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1,7 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, Windows 3.1

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, Windows 3.1

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Flipper

Grafik	75%
Sound	68%
Handling	72%
Spielspaß	62%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Star Play
Preis	ca. DM 110,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Spielerisch ist Crystal Caliburn sehr viel abwechslungsreicher als Royal Flush. Hier gibt es Rampen, Bumper und einen tollen Multiball-Modus!



Das schwarze Auge - Sternenschweif

Die CD-ROM-Version von Sternenschweif wird auf zwei CDs und vier Disketten ausgeliefert, da zusätzlich zum Spiel das Speechpack und sehr viel CD-Audio-Musik geboten wird. Ansonsten blieb bei dem hervorragenden Rollenspiel alles beim alten, lediglich die Wortezeiten sind teilweise extrem hoch. **hw** ■



RANKING

CD-ROM	
Hersteller	Attic
Preis	ca. DM 120,-
Spielspaß	85%

Shanghai 2 - Dragon´s Eye

Unzählige Mahjong-Versionen bevölkern den Windows-Markt, auch als Shareware. Activision hat dieses Konzentrationsspiel mit einigen Features ausgestattet, um sich von der Masse abzuheben. Das Programm kann einen Editor aufweisen, auch viel Sound und viele knifflige Level machen Shanghai 2 abwechslungsreich. **hw** ■



RANKING

CD-ROM	
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 100,-
Spielspaß	65%

Megafortress Mega Pack

Die Geldverdien-Version des Uralt-Flugsimulators kann zwar einen Mission-Editor und eine Mission-Disk bieten, trotzdem wird einem für das Produkt zuviel Geld abgenommen. Die farbarme pixelige Grafik, der magere Sound, die hakelige Bedienung und das unrealistische Flugmodell machen es zu einer schlechten Wahl. **hw** ■



RANKING

CD-ROM	
Hersteller	Three-Sixty
Preis	ca. DM 80,-
Spielspaß	50%

SimCity 2000 Windows

Im Rahmen des langsamen Sterbens von DOS nimmt die Anzahl der Windows-Konvertierungen zu. Der Klassiker von Maxis nahm beim Transfer keinen Schaden: Auflösung und Qualität der Grafiken blieb unverändert gut, auch die Geschwindigkeit litt nicht. Einziges Manko: nur im 256-Farb-Modus lauffähig. **hw** ■



RANKING

Diskette	
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 120,-
Spielspaß	88%

Loderunner

Nachdem bereits vor wenigen Monaten die Neuauflage des Klassikers für Furore sorgte, schiebt Sierra noch eins nach: Die CD-ROM-Version bietet eine vollständige Übersetzung ins Deutsche und vor allem jede Menge gute CD-Musik. Sonst hat sich nichts geändert, auch die Levelanzahl (immerhin 150 Stück) ist gleichgeblieben. **hw** ■



RANKING

CD-ROM	
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 120,-
Spielspaß	82%

Power Games II

Auf dem CD-Sampler finden sich drei zwar alte, aber trotzdem hochwertige Titel aus der Simulationsecke. Gunship 2000, Indy 500 und Jetfighter fanden Platz auf einer CD. Allerdings sind moderne Rechner mit dieser Software etwas unterfordert - gute Reaktionen sind mehr gefragt als je zuvor. **hw** ■



RANKING

CD-ROM	
Hersteller	diverse
Preis	ca. DM 80,-
Spielspaß	68%

Operation Body Count

Flop Killer!

Wenn man's genau betrachtet, hat Id-Software mit seinen 3D-Ballerspielen dem Software-Sektor mehr geschadet als gebracht - und wir meinen damit nicht etwa so etwas wie einen "guten Ruf", denn den hatte dieses elektronische Hobby sowieso noch nie. Vielmehr wurde durch die beiden indizierten Spiele eine Welle von Imitationen ausgelöst, die selbst einem hartgesottenen Spieler das Gruseln lehren können: So viel Blut in qualitativ minderwertiger Verpackung gab es noch niemals.

Das neueste Beispiel eines XXXX-Clones kommt von Capstone. Die Spielidee ist genial neu: Mit Pistole, Maschinengewehr und sonstiger Ausrüstung bewaffnet, bahnt man sich seinen Weg durch ein dreidimensional in Echtzeit berechnetes Gebäude und nietet dabei jede Menge sogenannter Terroristen um. Prall aus dem Leben gegriffen die Story: Eine Gruppe von Terroristen hält das UNO-Gebäude in Washington besetzt. Und weiter? Durch das Kanalsystem der Stadt kämpfen Sie sich in das Gebäude vor und machen alles nieder, was ein Tuch um den Kopf hat. Wer XXXX schon einmal gespielt hat, fragt sich gleich in den ersten Räumen, was die Programmierer an dem Spiel eigentlich selbst entwickelt haben. Verbandskästen, herumliegende Schußwaffen und eklige Monster (Ratten usw.) könnten genausogut aus einem Leveleditor des "Original-Spiels" entsprungen sein. Leider ist der Levelaufbau überhaupt nicht mit dem des Vorbildes vergleichbar: Alle Stockwerke des Gebäudes sind zu "aufgeräumt" und zu wenig verwinkelt, um das bekannte XXXX-Gefühl aufkommen zu lassen. Daß die Programmierroutinen wohl nach einem sehr grob ausgefallenen Blick auf die XXXX-Routinen entstanden sein müssen - anderseits will man dem Hersteller ja auch nichts unterstellen - erkennt man auch am Multiplayer-Modus, mit dem man sogar diesem Clone noch einen gewissen Reiz abgewinnen kann.

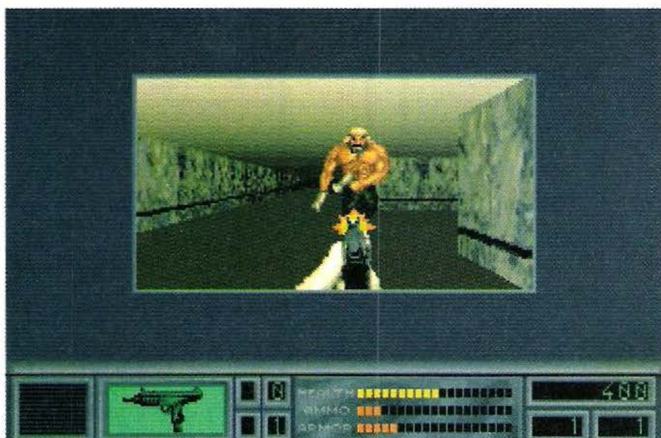
Harald Wagner







Gerade die Gegner machen eher einen lächerlichen als furchteinflößenden Eindruck!



Statement



Bitte aufhören! Mit den vielen mißlungenen XXXX-Clones muß jetzt endlich Schluß sein! Wie auf zehn andere Spiele, die in den letzten drei, vier Monaten auf den Markt geschleudert wurden, trifft auf Operation Body Count vor allem eines zu: Wenn es XXXX nie gegeben hätte, wäre B.C. vermutlich ein ganz passables Spiel, ohne XXXX hätte es aber B.C. niemals gegeben - und da beißt sich die Maus in den Schwanz... das tut weh. Technisch wie spielerisch nur eine ungenügende Kopie.



Operation: Body Count ist nicht gerade ein rühmlicher Vertreter seines Genres. Sowohl Grafik als auch Gameplay lassen zu wünschen übrig.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 7 MB	General Midi
CD MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM,

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM,

MULTIPLAYER
über Modem oder Nullmodem

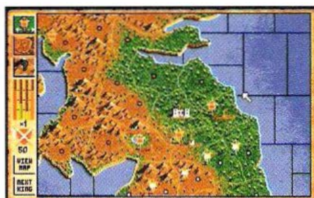
RANKING

3D-Action

Grafik	40%
Sound	32%
Handling	65%
Spielspaß	18%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Capstone
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	-

Kingdoms of Germany

Das betagte Vikings erscheint nun als deutsche Konvertierung auf CD-ROM. Für Fans ist hier besonders interessant, daß man nicht mehr auf der britischen Insel, sondern auf dem europäischen Festland spielen kann. Da das Spielsystem aber mittlerweile schon etwas veraltet ist, sollten nur Fans einen Blick riskieren. **om**



RANKING
CD-ROM
Hersteller: Starbyte
Preis: ca. DM 100,-
Spielspaß: 69%

CD-ROM Collection 1

Auf dieser Compilation finden Sie 16 ältere, aber dennoch ausgezeichnete Titel, wie z. B. Links, World Cup USA oder Out Run. Darüber hinaus bietet die CD noch über 60 aktuelle Demos, verschiedene Screensaver, ein sattes Grafikpaket und die Superhits von Phil Collins und Michael Jackson. Eine bunte und mehr als lohnenswerte Mischung! **om**



RANKING
CD-ROM
Hersteller: Diverse
Preis: ca. DM 150,-
Spielspaß: 88%

Quad Pack 2

Millennium Interactive bringt nun seine „größten Hits" als Compilation auf CD-ROM heraus. Robin Hood, Strike 2, Cloud Kingdoms und Global Effect gehören zwar nicht unbedingt zur Creme de la Creme, bieten aber aufgrund der unterschiedlichen Genres trotzdem äußerst kurzweilige Unterhaltung. Vor allem Robin Hood weckt Nostalgiegefühle! **om**



RANKING
CD-ROM
Hersteller: Millennium
Preis: ca. DM 100,-
Spielspaß: 67%

Oldtimer

Eine abgespeckte Floppyversion von Max Designs Oldtimer kommt nun in den Handel! In Sachen Gameplay hat sich nichts verändert, lediglich die minutenlangen Videofilme mußten außen vor gelassen werden. Der Fahrsimulator und alle anderen Optionen sind aber vorhanden, so daß auch diese Version jedermann ans Herz gelegt werden kann. **om**

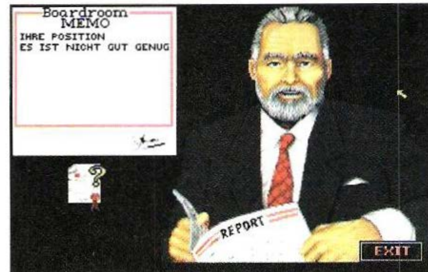


RANKING
Floppy
Hersteller: Max Design
Preis: ca. DM 120,-
Spielspaß: 85%





Lediglich die Torszenen werden animiert dargestellt - das ist heutzutage einfach zu wenig!



Wenig hilfreich: der Präsident beim Zeitunglesen. Man erhält nur unwichtige Informationen!

Profi-Fußball - Der Trainer

Rasenschach

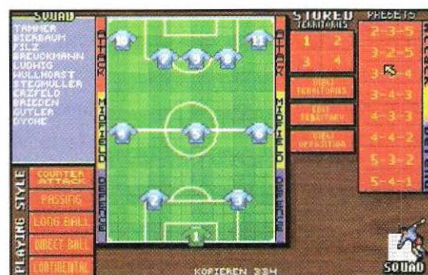
Trotz der aktuellen Flut an Fußballmanagementsimulationen reißt der Strom neuer minderwertiger Spiele des Genres nicht ab. Die bereits vorhandenen Tiefflieger scheinen eher kopiert zu werden, anstatt als schlechtes Beispiel zu dienen.

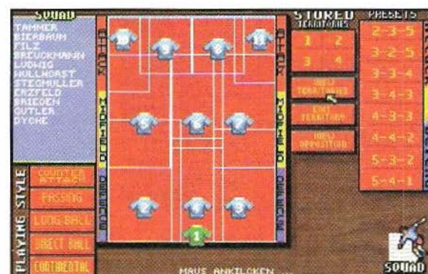
Was da „Der Trainer" im Titel trägt, entpuppt sich schnell als lieblos hingeschriebene Wirtschaftssimulation, keinesfalls als umfassende Fußballsimulation mit allen Details. Zwar hat man als Manager eines kleinen Fußballvereins die Stadiongröße, Spielerverträge und auch die Mannschaftsaufstellung in der Hand, das für ein solches Spiel wichtige Training oder der Eingriff ins Spielgeschehen entzieht sich aber weitgehend dem Zugriff des Spielers. So muß man sich auf das Durchforsten ellenlanger unübersichtlicher Transferlisten beschränken, andere „Spielelemente" sind kaum zu gebrauchen.

Tatenlos

Die Mannschaftstaktik kann man zwar mit „4-3-3", „2-3-4" etc. bestimmen, einen nennenswerten Einfluß auf das schlecht animierte Fußballspiel hat dies aber nicht. Weiterhin ist es unmöglich, während eines Matches die Taktik zu verändern oder verletzte Spieler bei Personalnot weiterspielen zu lassen. Das schlecht übersetzte Handbuch tut ein weiteres, um den Spielspaß zu trüben, sinnvolle Hinweise finden sich dort nicht. Grafik und Sound bleiben im Rahmen des üblichen, lediglich die intuitive Mausbedienung wurde recht vernünftig implementiert. Profi-Fußball - Der Trainer trägt seinen Titel zu Unrecht, selten hat mich eine Managementsimulation derart zum Zusehen verdammt wie dieses Spiel - nicht einmal zum Training hat man mich zugelassen.

Harald Wagner ■

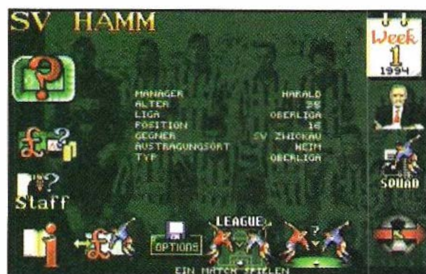




Taktik pur - gerade mal diese zwei Bildschirme erlauben dem Spieler, die Aufstellung zu beeinflussen.



Die Auswertung nach dem Spiel, fast so aussagekräftig wie ein Screensaver.



Das Hauptmenü in voller Pracht - was sich hinter den Icons verbirgt, muß geraten werden.

Statement

Gut und schön, Fußballmanagementsimulationen kann man eigentlich nie genug haben. Aber BOMS präsentiert uns da etwas ganz Besonderes: langweilig, passiv und nicht einmal hübsch - genau so soll ein Spiel nicht sein.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 3 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
386, 2 MB RAM

RECOMMENDED
386, 2 MB RAM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	40%
Sound	50%
Handling	60%
Spielspaß	42%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BOMS Computer
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

Retribution

Comanche im W



Spiele-Freaks müssen einen neuen Fachbegriff in ihr Vokabular aufnehmen: Nach VoxelSpace, Texture Mapping und Gouraud Shading will uns Gremlin in einem Weltraum-Shoot ´em Up von den Vorzügen der Logi-Scape-Technologie überzeugen.

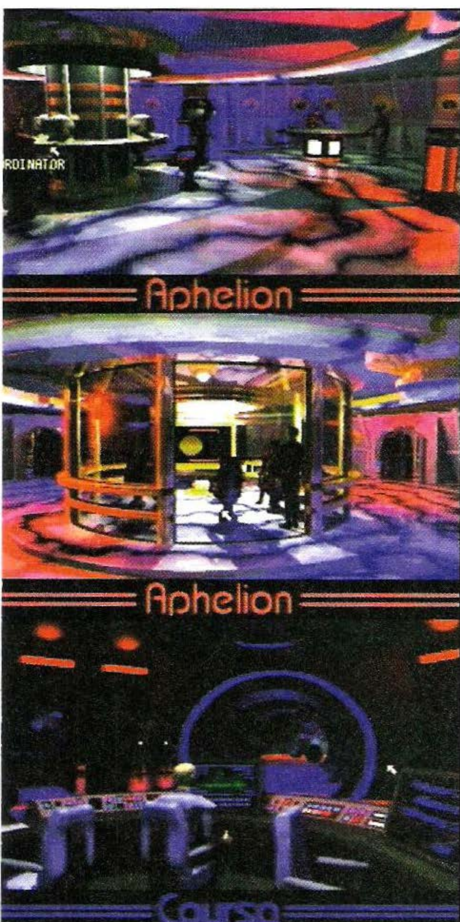


Die Retribution-Grafik erinnert an Comanche von NovaLogic, kann aber nicht die Dynamik des Vorbilds vermitteln.

Die neue Logi-Scape-Technologie glänzt auch mit räumlich wirkenden Hintergründen.

Wenn das keine glänzenden Zukunftsaussichten sind: Im 24. Jahrhundert bekommt unsere gute alte Erde Besuch von den Krellanern, die zwar zunächst einen sehr freundlichen Eindruck machen, aber in Wirklichkeit gar finstere Pläne hegen. Als Nachwuchs-Pilot einer Sonderkommission auf dem Außenposten Aphelion erhalten Sie nun den Auftrag, während der 28 Missionen alle gegnerischen Stellungen zu zerstören.

Das Grafiksystem, das in diesem Spiel Premiere feiert, nennt sich Logi-Scape und zeichnet sich neben dem realistischen Aussehen der Einsatzgebiete durch eine beachtliche Geschwindigkeit aus. Anstatt wie ein Comanche-Pilot über grüne Hügelketten und lauschige Seen zu donnern, dürfen Sie nun in einem Kampfjäger über unebene Mondlandschaften düsen, die dank der vielen Einbuchtungen optimale Verstecke für die Krellaner bieten. Mit Raketen, Torpedos und Lasersalven bombardieren Sie sowohl Bodenziele als auch mobile krellanische Einheiten.



Die Benutzeroberfläche ähnelt anderen 3D-Action-Programmen wie TIE Fighter.

Rachefeldzug

Faustregel Nummer 1 beim Spielekauf: Großartige Versprechungen auf der Verpackungsrückseite niemals überbewerten. Wer sich auf diese Aussagen verläßt und eine „umwerfende Vielfalt von Spezialeffekten" erwartet, wird bitter enttäuscht: Sobald die erste Rakete in einem Stützpunkt detoniert und sich eine magere Explosion andeutet, ist man schnell um eine Illusion ärmer. Ihr Vehikel steuern Sie entweder mit der Maus, dem Joystick oder mit der Tastatur, wobei sich letztere in der Praxis am besten bewährt hat. Wer unbedingt die Maus ein-



Zwischen den Missionen werden Sie von den Crew-Mitgliedern mit nützlichen Tips versorgt.

Statement



Comanche hat mich seinerzeit in jeder freien Minute an den PC gelockt. Bei der Gremlin-Variante fehlt mir jedoch die Dynamik und das irre Fluggefühl des Vorbilds: Während der Retribution-Missionen hatte ich nie den Eindruck, wirklich in einem Gleiter über eine Planetenoberfläche zu schweben. Zugegeben, die Landschaft sieht fast so „echt" aus wie beim NovaLogic-Klassiker, aber die Gebäude und vor allem die gegnerischen Fahr- und Flugzeuge machen einen mehr als erbärmlichen Eindruck und wecken Erinnerungen an die Klötzchengrafik aus guten alten LHX-Chopper-Zeiten.

eltraum



Während des Fluges darf man jederzeit einen Blick durch die Seiten- und Rückfenster werfen.



Ein übersichtliches Cockpit samt Radar, „Tachometer" und diversen Displays garantiert einfachste Bedienung.

setzen möchte, muß lange mit den Optionen herumexperimentieren, um die schwammige Grundeinstellung auszumerzen. Retribution ist im übrigen auch als CD-ROM-Version mit erweiterten Animationen und Sprachausgabe erhältlich.

Petra Maueröder ■

Die Einsatzkarte

Während einer Mission muß man notgedrungen immer wieder einen Blick auf die Übersichtskarte werfen, um nicht die Orientierung zu verlieren. Auf dem Plan sind die Bodenziele farblich markiert und können so leicht ausfindig gemacht werden.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 12 MB	General Midi
CD - MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM

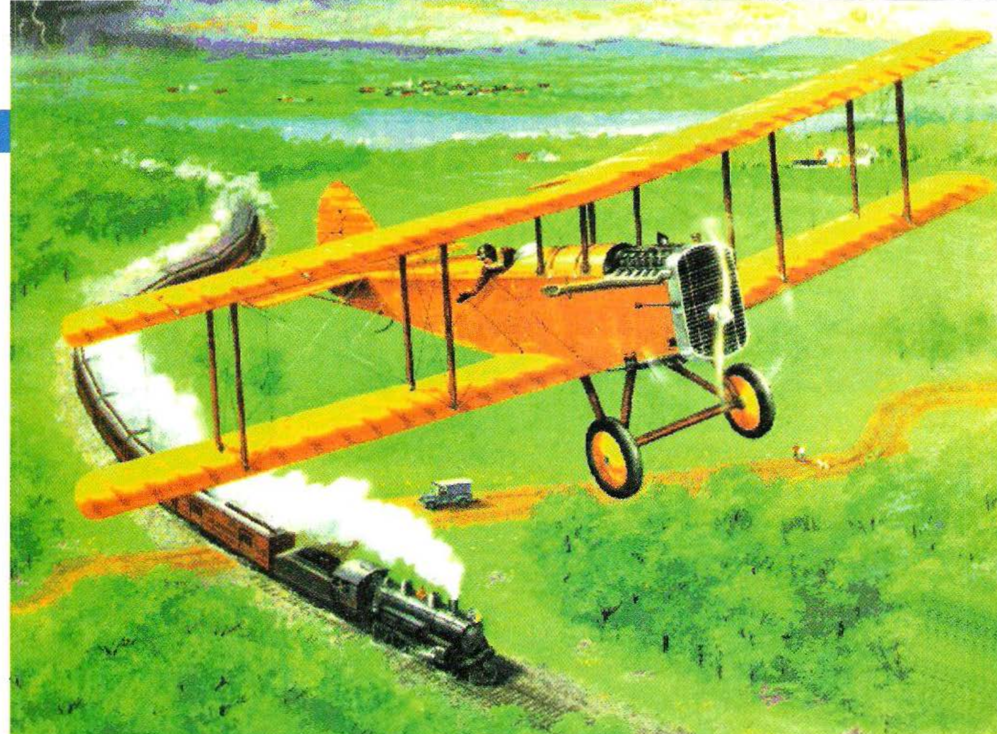
MULTIPLAYER
keine Mehr-Spieler-Option

RANKING

3D-Action

Grafik	65%
Sound	60%
Handling	70%
Spielspaß	68%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	nicht bewertbar



Wings of Glory

Flügellahm

Origin konnte in der Vergangenheit durch Titel wie Ultima, Wing Commander, Strike Commander oder System Shock dauerhaft Zeichen setzen. Umso gespannter durfte man auf die erste WW1-Flugsimulation dieser außergewöhnlichen Softwareschmiede sein.

In der Tat hat Origin die richtige Mischung aus Hintergrundgeschichte, Flugsimulation und technischer Realisation gefunden. Die Story entfaltet sich erst nach und nach für den Spieler, der sich als amerikanischer Lieutenant in einer englischen Fliegerstaffel auf französischem Boden befindet. Von dort aus muß er seine Einsätze fliegen, die im allgemeinen aus Angriffen auf deutsche Einrichtungen bestehen. Unterwegs müssen unzählige feindliche Flugzeuge vom Himmel geholt werden, die mit der Fortführung der Story immer stärker und gerissener werden. Auch die anderen Mitglieder der Staffel müssen sich durch die Einsätze von blutigen Anfängern zu brauchbaren Teammitgliedern entwickeln, hohe Eigenverluste sind daher anfangs unvermeidlich.

Opulent spartanisch

Geflogen wird Wings of Glory auf vergleichsweise realistischem Niveau. Wo andere Flugsimulationen des Ersten Weltkrieges zugunsten der Spielbarkeit Radar und Feindansicht in das Cockpit integrieren, zeigt Origin das realistische spartanische Armaturenbrett. Exakte Raketen findet man ebensowenig wie verläßliche oder gar schnelle Maschinengewehre. Die fünf verschiedenen Flugzeugtypen fliegen sich alle wie Seekühe und sind nicht eben zuverlässige Arbeitsgeräte. Wer sich anfangs aufgrund seiner Unfähigkeit nicht traut, in die Geschichte einzusteigen und dort gleich seine Karriere zu zerstören, kann sich eigene Missionen basteln - sogar ein äußerst anspruchsvoller Arcade-Modus wurde implementiert. Die Realitätsnähe der Flugsimulation läßt sich in vielen Kategorien justieren, so daß jeder Pilotentyp die richtige Herausforderung für sich finden kann. Es lassen sich auch - wichtig für alle, die nur einen 486er besitzen - alle Details der Grafik abschalten, denn die mit Texturen belegten Objekte zwingen jeden Otto-Normal-Rechner in die Knie.

Geschichtsbuch

Wie mittlerweile üblich, wartet auch Wings of Glory mit einer hübschen Hintergrundgeschichte auf. Vom interaktiven Spielfilm ist man hier aber noch meilenweit entfernt, da man kaum eigene Entscheidungen treffen kann und nicht einmal das fliegerische Geschick bemerkenswerten Einfluß auf die Story nimmt.









Fast ein Strike Commander

Strike Commander gehört zu den direkten Vorfahren von Wings of Glory. Außer natürlich bei den Flugzeugen, hat sich grafisch nicht viel getan, erfreulicherweise wurde aber der Boden so umgestaltet, daß er bei jedem Blickwinkel als solcher erkennbar ist.









Statement

Hoffentlich war dies das letzte Produkt aus der Strike Commander-Serie. Während das Original noch ein waschechter Straßenfeger ähnlich dem Wing Commander war, können seine Nachfolger Pacific Strike und Wings of Glory bestenfalls als Kopie durchgehen. Von Origin hätte man sich längst eine SVGA-Grafik in gewohnter Qualität versprochen - die Strike Commander-Engine ein drittes Mal fast ohne Änderungen zu verwenden, ist aber aufgrund des durchschlagenden Erfolgs durchaus plausibel.

Aufstieg

Grafisch hat sich im Vergleich zu den Vorgängern Strike Commander und Pacific Strike nicht viel getan, erst bei näherem Hinsehen finden sich etliche neue Details. Erfreulicherweise wurde der Untergrund neu gestaltet, so daß man nicht mehr versehentlich an fast unsichtbaren Hügeln zerschellt. Die realitätsverachtenden Hardware-Anforderungen von seiten Origins scheinen aber dennoch der Vergangenheit anzugehören, ein DX2/66 mit 8 MByte RAM genügt durchaus. Für die ausgezeichnete Atmosphäre sorgt aber der Sound noch mehr als die Grafik: die Motorengeräusche und MG-Schüsse aller in Hörweite befindlichen Flugzeuge dröhnen aus den Lautsprechern, perfekt eingemischte Musikstücke erklingen zu passenden Gelegenheiten und bei gewagten Flugmanövern ächzt das Gebälk des Doppeldeckers.

So unbrauchbar wie eh und je: Die Landkarte, die auch eine Missionsbeschreibung enthält.

Auf dem Weg zu einem relativ wehrlosen Ziel...

Die Designer haben einige sehr idyllische Plätze geschaffen.

Die grafische Aufwertung des Bodens machte auch vor Städten und Dörfern nicht halt.

Alle Einheiten auf einen Blick



Makellos

Die Steuerung der Flugzeuge erfolgt mit der etwas trägen Tastatur, der gut abgestimmten Maus oder allen erdenklichen Joysticks. Auch Pedale, zweite Sticks etc. werden unterstützt - aufgrund des realistischen Flugmodells reagiert das Flugzeug aber immer etwas anders als man es von bisherigen Simulationen gewohnt ist. Wings of Glory kann sich durchaus von anderen Flugsimulationen des Ersten Weltkrieges unterscheiden. Zwar ist die Hintergrundgeschichte etwas kühl, ansonsten läßt die Atmosphäre aber nicht zu wünschen übrig. Der Sound ist makellos, und auch die Grafik kann durchaus überzeugen - warum eine definitionsgemäß bereits langsame Doppeldeckersimulation einen Pentium mit 16 MByte verlangt und dennoch keine SVGA-Grafik bietet, bleibt aber ein Geheimnis des Herstellers.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 15 MB	General Midi
CD 300 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

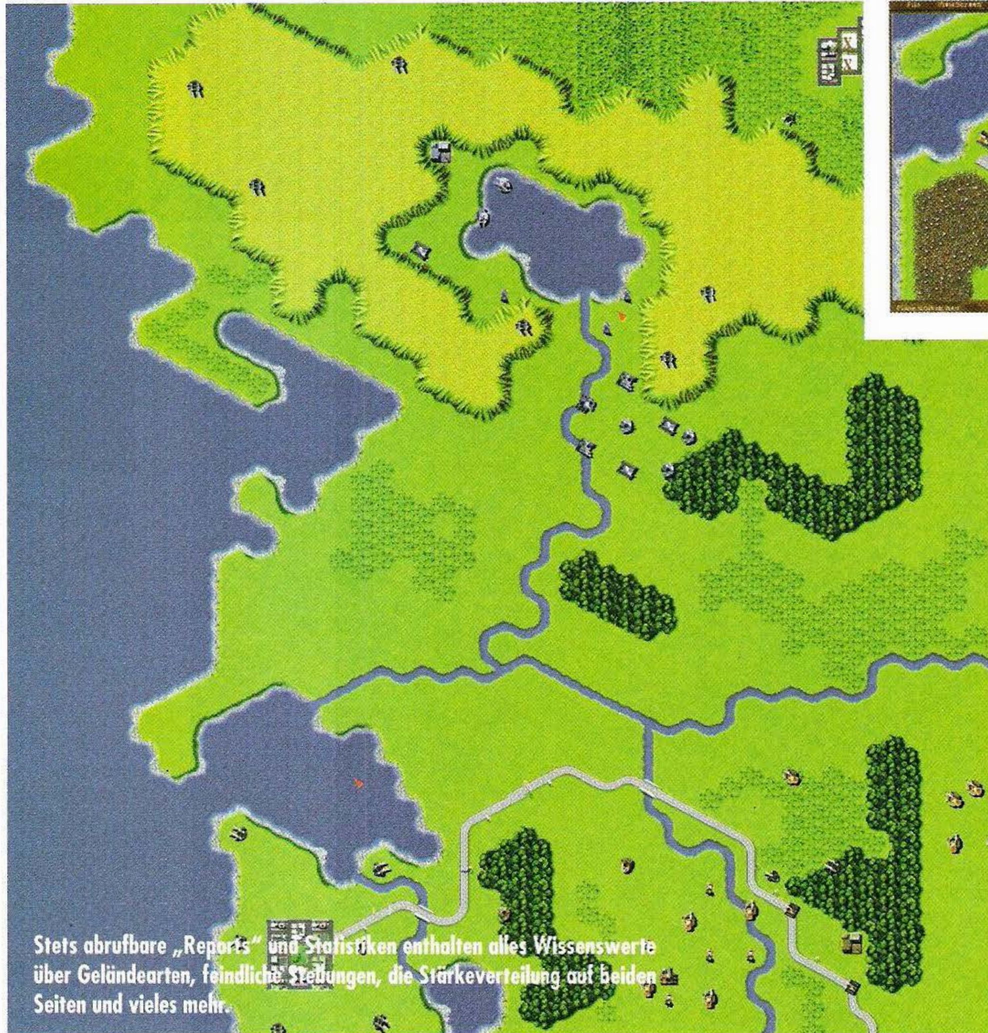
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Flugsimulation

Grafik	72%
Sound	88%
Handling	80%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Origin
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft


Stets abrufbare „Reports" und Statistiken enthalten alles Wissenswerte über Geländearten, feindliche Stellungen, die Stärkeverteilung auf beiden Seiten und vieles mehr.


Aus verschiedenen Einzelelementen (in diesem Beispiel handelt es sich um Straßen-Felder) entstehen komplexe Landschaften.


Bei jedem S (z. B. Zerst minierung a erfüllt werd

stischen SCABs, APCs und GSMs, die alles niederwalzen, was nicht rechtzeitig auf die Bäume kommt. Bei Bedarf werden Brücken gebaut und Minenfelder verlegt, während die Artillerie munter vor sich hinbombt. Mini-Explosionen lenken die Aufmerksamkeit des Spielers auf voluminöse Krater, und getroffene Heeresteile verwandeln sich immer mehr zu Schrottklümpchen - grafisch und akustisch gibt sich Frontlines also genre-typisch bescheiden.

Frontlines

Der kleine Feldherr

Wenn Dutzende von Hexagon-Feldern den Bildschirm zieren und putzige High-Tech-Panzerchen durch die Landschaft tuckern, dann schlägt die Stunde der Hardcore-Strategen. Kann Frontlines von Impressions am Panzer General-Thron kratzen?


Die Grafik erinnert an ein Battle Isle II im SuperVGA-Outfit.

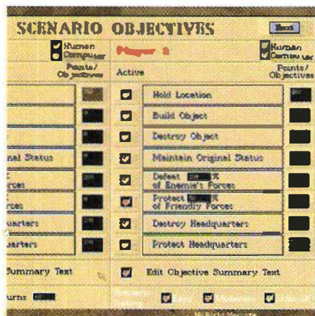

Alle Einheiten auf einen Blick: Die „Roten" treten gegen die „Blauen" an und überbieten sich gegenseitig an technischer Ausrüstung.

Wer seine Zeit mit Frontlines verplempert, muß diese in vier Phasen einteilen: Jeweils zwei Bewegungs- und Kampfphasen werden den menschlichen oder computergesteuerten Kriegsparteien zugestanden. Dann geht´s Schlag auf Schlag: Per Mausklick tippeln die winzigen SVGA-Elitesoldaten durch Wald und Flur, als ob sie mal eben für kleine Sprites müßten. Begleitet werden sie von futuri-

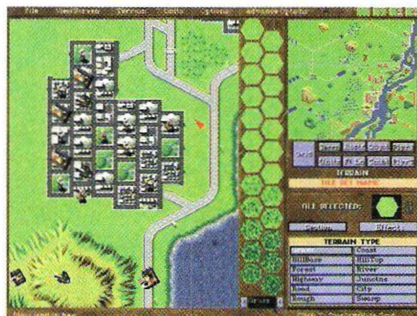
Wem die gebotenen Missionen nicht ausreichen, strickt sich seine Einsätze kurzerhand selbst.

Handarbeit

Der Szenario-Builder ist das eigentliche Herzstück des Pakets und verwirrt anfangs durch die Vielzahl der Einstellungsmöglichkeiten: 12 Geländetypen (Wälder, Straßen, Städte, Sumpfgebiete usw.) in bis zu 24 Varianten werden nach Gut-



zenario gibt es vorgegebene Ziele ǝrung eines Stadtteils oder die Eli- ller Hauptquartiere), die möglichst en sollten.



Das mitgelieferte Szenario „Stalingrad" besteht aus einem 100 x 100-Hexagon-Feld und bietet einen Streifzug durch die Möglichkeiten von Frontlines.

dünken auf dem Schlachtfeld angeordnet. Anschließend dürfen Sie für jedes einzelne Gefährt Stärke- und Reichweite-Punkte vergeben und so den Schwierigkeitsgrad anpassen. Battle Isle 2-Erprobte reiben sich über die unnötige Verkomplizierung eines derartigen Leichtgewichts verwundert die Augen und Panzer Generäle lachen sich über die 16 verschiedenen Einheiten (Jagdflugzeuge, Infanterie, Pioniere, Flugabwehrraketen etc.) schlapp. An den etwa 350 Einheiten-Typen, die über die SSI-Landkarten rumpeln, wird bereits deutlich, welche Welten zwischen den beiden Kandidaten liegen. Schön, daß Impressions wenigstens an eine Modem-Option gedacht hat, mit der sich die hausgemachten Szenarien per Telefonleitung ausprobieren lassen. Auch ein Mehrspieler-Modus für sechs kühne Strategen wird wohlwollend auf der Habenseite verbucht.

Petra Maueröder ■

Statement



Was hat Panzer General, was Frontlines nicht hat? Zum Beispiel detailverliebte Grafiken, kleine, aber feine Animationen, guten Sound, eine kinderleichte Benutzeroberfläche und motivierende Aufträge ohne Ende. Bei Frontlines werden die Einheiten zum reinen Selbstzweck durch die Gegend geschubst. Weder Story noch Animationen im Battle Isle 2-Stil versüßen uns das eintönige Taktieren, wenn schon das Spielsystem nicht so akribisch wie beim Panzer General ausgetüftelt wurde. Beim umständlichen Design eigener Szenarien wäre weniger mehr gewesen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA	●
Tastatur	AdLib	●
● Maus	SoundBlaster	●
Joystick	Roland	●
HD 15 MB	General Midi	
CD 4 MB	Audio	

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM

MULTIPLAYER
Modem, Nullmodem

RANKING

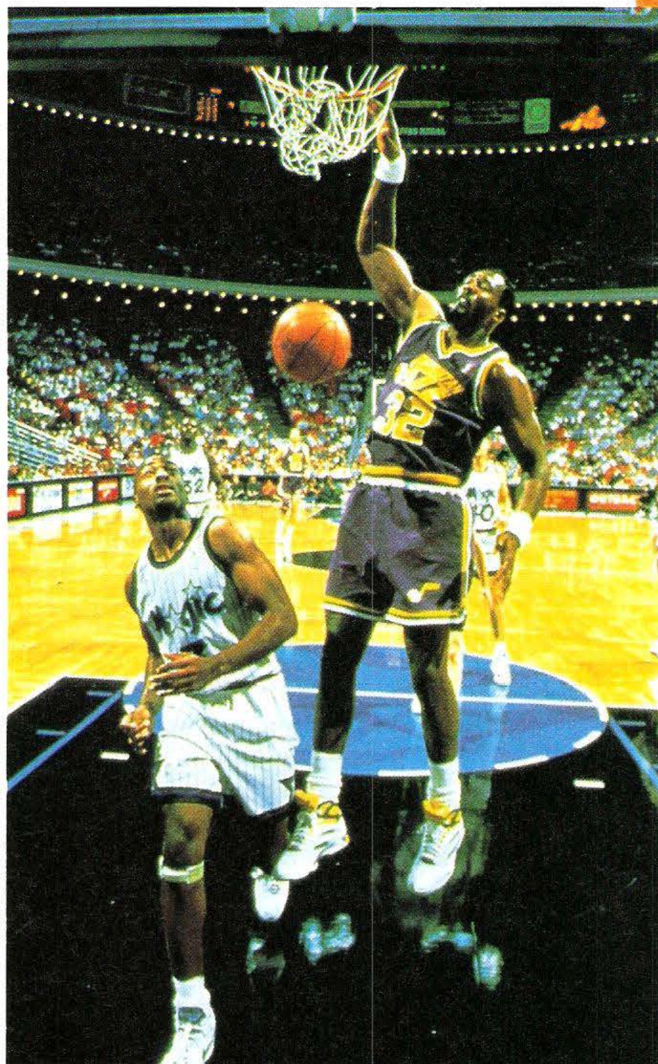
Strategie

Grafik	50%
Sound	45%
Handling	65%
Spielspaß	56%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Impressions
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	nicht bewertbar

NCAA - Road to the Final Four 2

Jam on it!



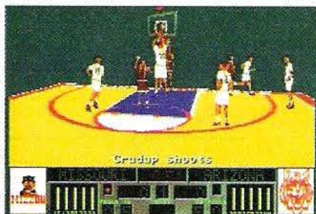
Während man die Turniere der amerikanischen Basketball-Profiliga inzwischen schon in regelmäßigen Abständen im deutschen Kabelfernsehen verfolgen kann, sind die Teams und Spieler der College-Liga NCAA in vielen Ländern der Welt noch unbekannt. Trotzdem widmet Bethesda Softworks seine neue Basketball-Simulation den Semi-Profis der NCAA. In Deutschland ist das Spiel in der englischsprachigen Originalversion mit deutschen Handbüchern erhältlich.

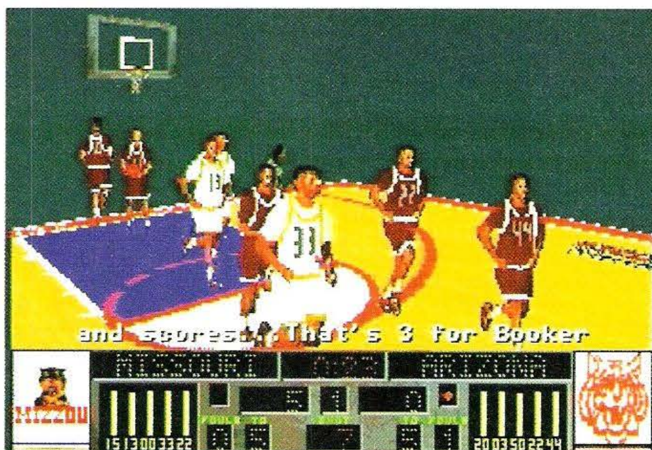
Die Auswahl an Basketball-Simulationen ist am PC nicht sonderlich groß: Eigentlich konnte man bisher nur auf Electronic Arts' Jordan in Flight zurückgreifen. Road to the Final Four 2 (Teil 1 wurde in Deutschland nie offiziell vertrieben) schlägt in die gleiche Kerbe. Sie übernehmen die Steuerung über ein Team von fünf Spielern in einem Basketballturnier nach den offiziellen NCAA-Regeln. Anders als bei vielen Fußball- und Eishockey-Simulationen wird das Spielfeld aus einer nicht festen Perspektive und die einzelnen Spieler nicht in fester Größe dargestellt. Je nach Spielsituation "kreist" eine virtuelle Kamera um das Spielfeld und zoomt bei Bedarf interessante Szenen auf Bildschirmgröße heran.

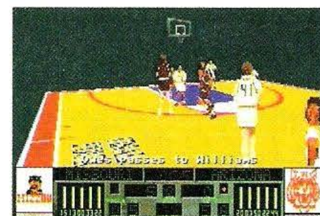
Reich belegte Tastatur

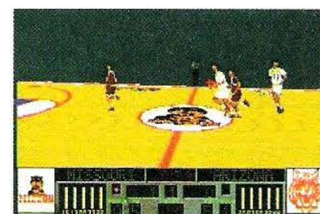
An eine Coach-Option wurde zwar auch gedacht, das Hauptaugenmerk liegt aber eindeutig auf dem Actionteil. Mit Joystick, Tastatur oder Maus lenkt man jeweils die Aktionen eines einzelnen Spielers, das Programm schaltet die Kontrolle



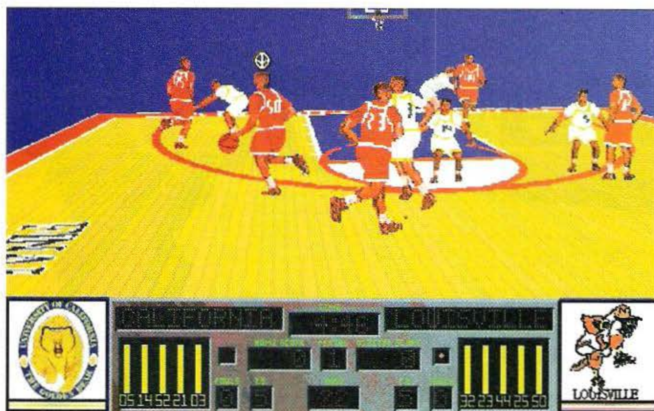
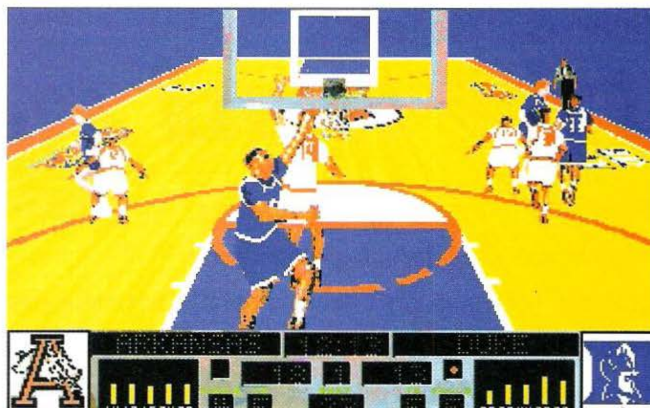
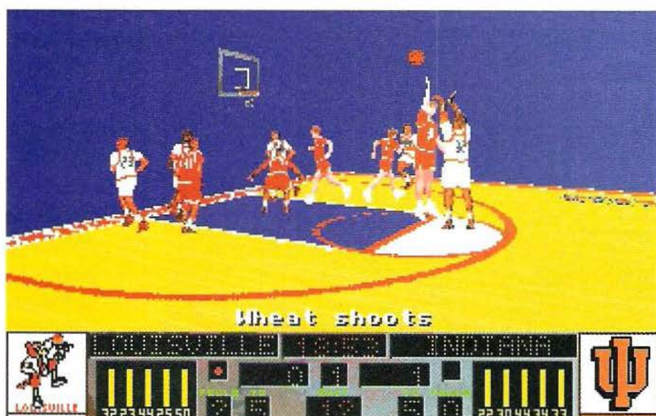


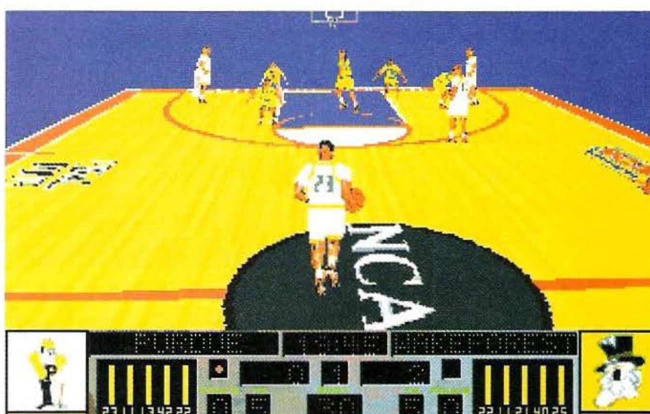






Das Spielfeld, das je nach Spielsituation blitzschnell gedreht wird, besteht aus texture-überzogenen Polygonen. Die Spielersprites werden je nach Größe heran- oder weggezoomt. Was auf den stehenden Bildern nicht zu erkennen ist: Relativ wenige Animationsstufen lassen den Eindruck eines „flüssig" ablaufenden Filmes aber gar nicht erst aufkommen. Vor allem die Standard-VGA-Auflösung ist weniger spektakulär - wer mehr Rechnerpower hat, bekommt in der Auflösung von 640x480 Bildpunkten aber wirklich passable 3D-Grafik zu sehen.



Wenn man sich an die Tastaturbelegung gewöhnt hat, kommt es - vor allem im Zwei-Spieler-Modus - zu sehenswerten Korbszenen. Für Spieler, die sich gerne mit Gegenspielern messen, könnte NCAA2 gerade wegen diesem Modus zu einem Dauergast im CD-Laufwerk werden.

automatisch an einen anderen Spieler weiter, wenn beispielsweise der Ball verlorengeht oder ein Paß erfolgt ist. Das Lenken der aktiven Spielfigur ist denkbar simpel: Einfache Lenkbewegungen geben die Schrittrichtung an, ein Druck auf Maus- oder Joystickknopf 1 bewirkt einen Korbwurf und über Joystickknopf 2 werden Pässe an die Mitspieler verteilt. Besondere Spielzüge, wie 90-Grad-Drehungen, angetäuschte Würfe oder die Unterstützung anderer Spieler anfördern, können leider nur über Tastatur-Kommandos eingeleitet werden. Obwohl sich die Spielstärke der computergesteuerten Gegnermannschaft in mehreren Schwierigkeitsstufen an die eigenen Ballkünste anpassen läßt, bietet die Zwei-Spieler-Option mehr Reize: An zwei Joysticks gespielt, wird NCAA2 zur spannendsten Herausforderung überhaupt - obwohl der Platz auf der Tastatur dann allerdings etwas eng werden kann.

Offiziell - lizenziert

Je nach Rechnerausstattung läßt sind NCAA2 im Super-VGA- oder VGA-Modus betreiben. Ausgelegt wurde das Spiel aber eindeutig für den hochauflösenden Modus, da man die Geschwindigkeitsersparnis unter Standard-VGA mit ziemlich unansehnlichen Spielfiguren erkauft. An Details wurde im ganzen Spiel nicht gespart: Sowohl die digitalisierten Dunk-In-Szenen als auch das rollenspielähnliche Wertesystem, das jedem einzelnen Spieler eine bestimmte Spielstärke zuordnet (laut Anleitung übernommen von Spielerstatistiken des NCAA), geben dem Spiel auch auf längere Zeit ein besonderen Reiz.

Thomas Borovskis ■

Statement



Obwohl Rood to the Final Four 2 dem Spieler schon einiges an Übung abverlangt, bis er die zahlreichen Tastatur-Kommandos aus dem Stegreif abspulen kann, bietet das Spiel alles, was man von einer 1995er Sportsimulation erwarten kann: SuperVGA-Grafik, ein gutes Soundsystem und unterschiedlichste Spielvarianten. Zum Glück wurde zugunsten einer einfachen Steuerung nicht an Aktionsmöglichkeiten gespart, wie es beispielsweise NBA Jam! für das SNES der Fall war. An kleineren Mankos kommt aber auch diese Simulation nicht vorbei: Bei einem Five-on-five Turnier verliert man in vielen Spielsituationen unweigerlich die Übersicht über das Spielgeschehen. Zum anderen reichen die Animationsstufen bei den einzelnen Spielern keineswegs aus, um ein "perfektes" Spielgefühl zu vermitteln.

SPECS & TECS

VGA ●	SVGA ●
Tastatur ●	AdLib
Maus ●	SoundBlaster ●
Joystick ●	Roland ●
HD 1 MB	General Midi ●
CD 30 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed, 2 Joysticks

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Sportspiel

Grafik	82%
Sound	85%
Handling	74%
Spielspaß	79%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bethesda Softworks
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Hammer of the Gods

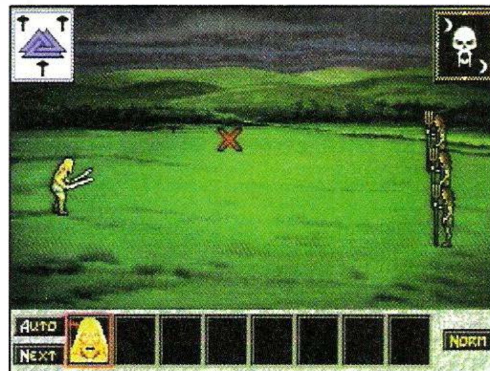
If I had a Hammer

Genauso wie heutzutage schwedische Popgruppen die internationalen Charts erobern, starteten die Wikinger bereits vor mehreren Jahrhunderten ihren Beutezug durch Europa. Dieses illustre Völkchen darf sich nun in einem Strategiespiel von New World Computing Nächte und Schwerter um die Ohren hauen.

Die nordischen Sagen sind ein Schatzkästlein für jeden ambitionierten Fantasy-Anhänger: Trolle, Elfen und Blutsauger fungieren als Hauptdarsteller in den neckischen Stories, die man sich schon vor Jahrhunderten am prasselnden Lagerfeuer erzählte. Auch Hammer of the Gods, eine Art Civilization im Wikinger-Gewande, bedient sich an diesem unerschöpflichen Fundus. Sie schlüpfen in das Lederwams eines tollkühnen Kämpfers und streben einen Platz an der Seite von Odin, dem mächtigsten aller Götter, an. Anfangs ist die Welt (also die riesige Landkarte) düster und unheimlich, doch wenn man seine Schiffe und Truppen durch die Gegend steuert, erhellt sich neben der Miene des Spielers auch eine Parzelle nach der anderen: Burgen, Städte, Höhlen, Berge, Wälder, Gewässer usw. kommen zum Vorschein und laden zum Campen, Siedeln und Erobern ein. Im Laufe der Zeit entstehen Wege und Kolonien, Krieger und Bauern werden „produziert" und in der Werft werkeln fleißige Hände an prächtigen Drachenbooten.



Die Grafiken in den Zwischensequenzen und Menüs können heutzutage niemanden mehr vom Hocker reißen.



Im Kampfmodus erinnert Hammer of the Gods stark an diverse Konsolenrollenspiele. Die Kontrahenten stehen sich gegenüber und können mit wenigen Befehlen gesteuert werden.

Strategie light

Insgesamt 29 Missionen im 640 x 480-Pixel-Modus müssen absolviert werden. Genügt es zu Beginn noch, einen neuen Stützpunkt einzurichten oder ein Kloster dem Erdboden gleichzumachen, müssen Sie später die Gebiete Ihrer Gegner überfallen und ganze Landstriche in Schutt und Asche legen. Nachdem Sie eifrig gebaut und gezogen haben, legt das Programm eine immer länger werdende Denkpause (bis zu mehreren Minuten) ein und berechnet die Aktionen der rivalisierenden Stämme.





Die Götterordnung: auf diesem Bildschirm finden Sie den Boss Odin natürlich an oberster Stelle (links); im Hauptmenü können Sie zahlreiche verschiedene Spiele starten (oben).



Auf der Übersichtskarte (links oben) können Sie sich einen schnellen Überblick verschaffen - auch hier gibt es zahlreiche Vorbilder!



Wie bei Civilization oder Colonization müssen Sie das Spielfeld nach und nach erkunden. Der nicht bekannte Teil bleibt weitgehend „im Dunkeln".

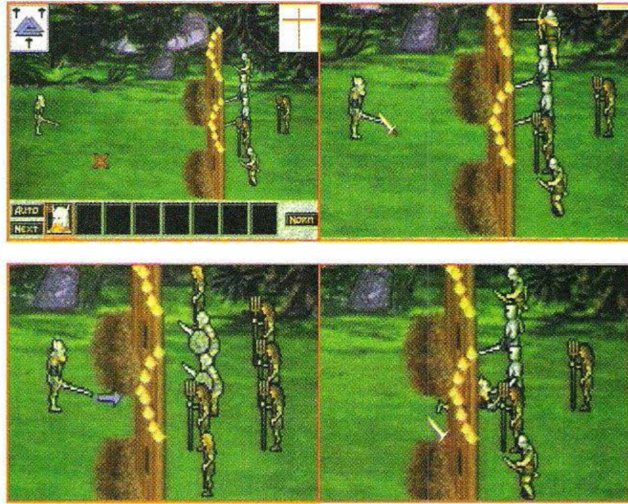
Statement



Hammer of the Gods ist einer der vielen mißglückten Versuche, Sid Meiers Kleinod zu kopieren. Ständig hat man das Gefühl: „Das war bei Civilization aber komfortabler, schneller und intuitiver...". Bei diesem eintönigen und erschreckend schwerfälligen Einheitengeschiebe enttäuscht vor allem die Grafik: Man verpaßte einem Spiel einen SuperVGA-Anstrich, und es sieht trotz höherer Auflösung nicht viel besser aus als das 1991er Original - auch eine Art Programmierer-Leistung!

Der Kampf-Modus

Sobald Ihre Truppen in eine neue Stadt einmarschieren, wird in den Kampf-Modus umgeschaltet, in dem sich die beiden Armeen grimmig gegenüberstehen. Auf Mausklick flitzen Pfeile durch die Gegend, Schwerter und Lanzen werden in den Körpern der Angreifer versenkt und stämmige Riesen verkloppen putzige Zwergerl mit ihren Knüppeln. Wer nicht selbst kämpfen will, überläßt dies dem Rechner. In aussichtslosen Situationen dürfen Sie auch die weiße Flagge schwenken und den Rückzug antreten.



Grafisch gibt sich das Programm arg bieder: Die Spielfläche spart mit liebevollen Details, das Intro ist kaum der Rede wert und die spärlichen Animationen erfüllen zwar ihren Zweck, doch bei einem CD-ROM-Titel darf man ja wohl etwas mehr Enthusiasmus erwarten.

Petra Maueröder ■



Auf der Spielfläche lassen sich zwar alle nötigen Details erkennen, trotzdem wirkt die Karte etwas lieblos gestaltet.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 3 MB	General Midi
CD 88 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	55%
Sound	60%
Handling	50%
Spielspaß	67%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	New World Comp.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Virtuoso

Hersteller: Elite • PC CD-ROM • Preis: ca. DM 100,-

Und dabei hatte alles so gut angefangen, als mir von Elite das neue Game auf den Schreibtisch flatterte - ein Spiel, das sich sehr stark an „Hell on Earth" orientiert. Aber es muß ja kein Fehltritt sein, nur die Besten zu kopieren. Auch die Story liest sich gut. Es geht um einen Rock-Star des 21. Jahrhunderts, der hier allerdings feige seinen Namen verschweigt. Um etwas zu entspannen, zieht sich der Herr in sein Hotelzimmer zurück, um in der Virtual Reality des Mars ein Spielchen zu wagen. In diesem Moment blieb es natürlich wieder an mir hängen, diese Pappnase drei Levels mit 25 Unterleveln sollten mich ins Schwitzen bringen. Ha! Eines vorweg - die Musik ist während des ganzen Spiels erste Sahne. Allerdings nur die Musik! Unser mittelprächtig digitalisiertes Sprite tappt durch Gänge und Räume, denen





man es sehr genau ansehen kann, daß den Programmieren die Firma „ID" nicht fremd ist. An das große Vorbild kommt die Grafik zwar nicht heran, aber ich will ja nicht kleinlich sein. Bald schon kann man den ersten Gegner bewundern. Eigentlich kann man ihn nicht bewundern, weil einem ständig das eigene Sprite im Blickfeld steht. Sehr schlau eingefädelt! Im freien Gelände hat man ja noch die Möglichkeit, einen Schritt zur Seite zu machen, in den engen Gängen wird das Spiel eher zum Blindflug. Im Zweifelsfall in die Hocke gehen und eine reichliche Ladung Munition auf Verdacht in der digitalen Botanik plazieren.



Dank überreichlich vorhandener Munition sind wir einem kleinen Feuer zauber nie abgeneigt.



Eine unglückliche Mischung aus Terminator, Stevie Wonder und Roger Daltrey.



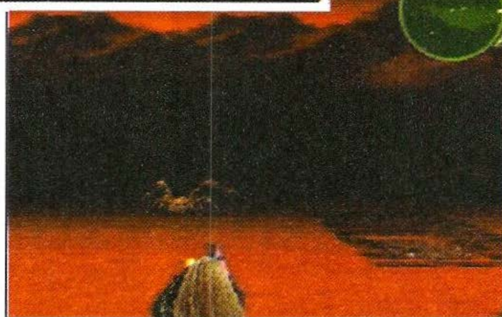
Coole Frisur - aber leider meist störend im Blickfeld.

Zum Glück scheint der Typ einen riesigen Sack mit Munition herumzuschleppen, was nebenbei auch noch seine Geschwindigkeit erklärt, die mit „etwas zäh" milde und wohlwollend umschrieben werden kann. Bis zu diesem Zeitpunkt hätte ich Elite ja noch alles verzeihen können - wie gesagt, ich will ja nicht kleinlich sein. Etwas die Fangzähne gewachsen sind mir erst nach dem Anblick der sogenannten Feinde. Allerlei Gezücht, wie Spinnen, Hummeln (!), Roboter wie frisch aus Robocop geklaut oder wildgewordene Papierflieger (oder was diese ziellos herumflatternden Dinger auch sein mögen) stürzen sich mit der dämonischen Schnelligkeit eines Postbeamten auf mein Sprite. Ihre Aktionen sind so sorgfältig geplant, wie die einer Katze in einem Raum voller Schaukelstühle. Sie betteln geradezu danach, von mir in die digitalen Jagdgründe befördert zu werden. Unberechenbare Feuerwände bringen wenigstens gelegentlich so etwas ähnliches wie Spannung ins Spiel. Auch ohne Übung sollte ein durchschnittlich begabter Goldhamster mühelos bis in den vierten Raum kommen. Ich kaufe mir lieber die neue CD von Aerosmith, die klingt genauso, ist aber bedeutend preiswerter und nervt auch nicht mit so einem Spiel. Ich will doch kleinlich sein!

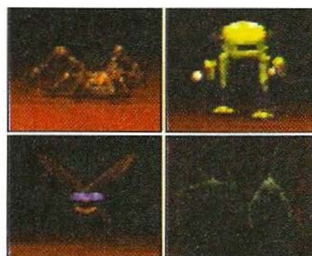
Rainer Rosshirt ■



Vorsicht Ripley - hier müßte ein Alien auftauchen. Wie... falscher Film?



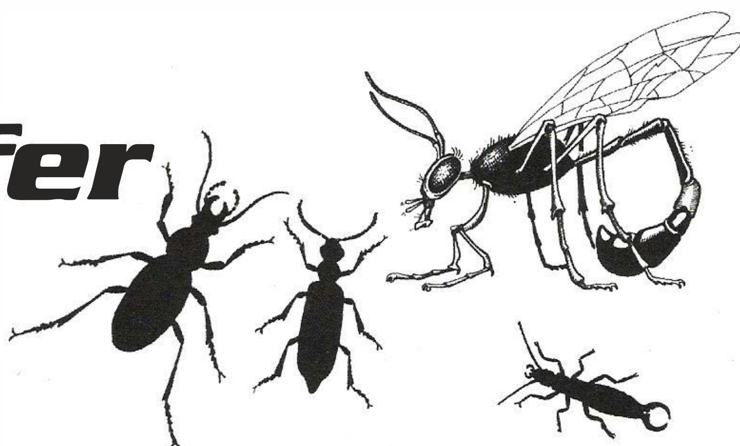
Pfui Spinne! Diese Äußerung bezieht sich allerdings auf die einfallslosen Hintergründe.



Die Gegner sind wirklich schrecklich. Schrecklich langweilig.

Bugs in Programmen

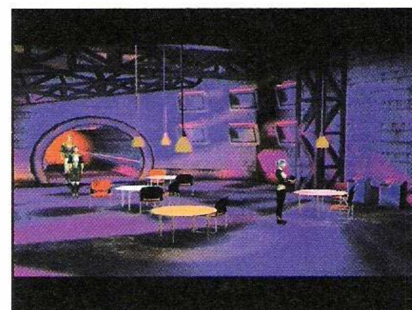
Ungeziefer



Daß nicht alle Programme bugfrei, also ohne Fehler sind, ist aufgrund der Komplexität und Größe fast noch verständlich. Kleine Bugs stören auch nicht weiter, aber...

Besonders schlimm ist es natürlich, wenn man aufgrund eines Bugs ein Spiel nicht lösen kann. An dieser Stelle möchten wir gleichzeitig auf die gröbsten Fehler der Hersteller hinweisen, aber auch gleichzeitig Hilfestellungen geben, damit Sie Ihr soeben erworbenes Spiel doch noch zu Ende spielen können.

Hell - A Cyberpunk Thriller



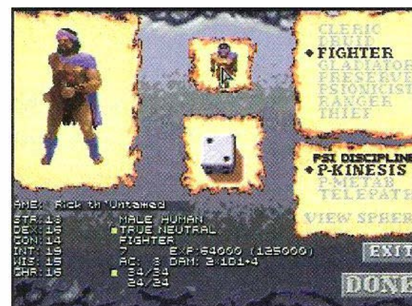
Daß in der von einem Diktator beherrschten Hell-Welt eine Pferdewette ebenso verboten ist wie freie Meinungsäußerung und der Besitz von Videospielen, läßt sich noch nachvollziehen. Nicht mehr einsichtig ist allerdings ein waschechter Bug, der immer an derselben Stelle auftritt: Sobald Sie den Wettcomputer anklicken, landen Sie unversehens wieder auf der DOS-Ebene. Mit viel Glück darf man noch einige Einstellungen verändern, ehe selbst der hartnäckigste Spieler „entfernt" wird. Ein Bugfix ist bislang noch nicht erhältlich, wir halten Sie aber auf dem laufenden!



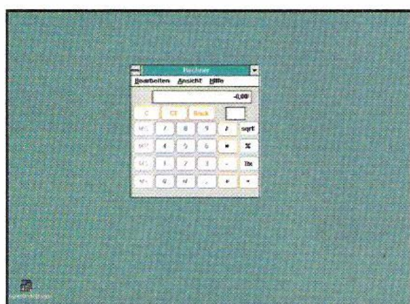
Wing Commander 3

Das erstaunlich fehlerfreie Wing Commander 3 hat nur eine kleine Schwachstelle. Nachdem die Behemoth zerstört wurde und man den Angriff der Kilrathis abgewehrt hat, kann man nicht mehr zur Victory zurückkehren. Der Autopilot scheint nicht mehr zu funktionieren. Abhilfe: auf die Karte wechseln und den zur Victory nächstgelegenen Navpoint anfliegen. Danach nur noch auf das weiße Kreuz zufliegen und warten. Zwischendurch greifen noch einige lästige Kilrathis an, aber nach gut 20 Minuten sollte man am Ziel sein. Schön, wenn Bugs so einfach zu umgehen sind!

Dark Sun 2



Auch Dark Sun 2 hat einige Bugs, die SSI mit einer ausgiebigeren Testphase sicher hätte beseitigen können. Wenn Sie Personen angreifen, die eigentlich (nach Storyboard) nicht angegriffen werden sollten, hängt sich der Rechner gelegentlich auf. Wenn Sie sich dafür entscheiden sollten, das Spiel mit Ihren Charakteren aus dem ersten Teil durchzuspielen, sollten Sie vor Ihrem ersten Kampf nicht den Geldbeutel anwählen. Sonst sind die Hunderttausende von Goldstücken plötzlich zur kläglichen Summe von nur 5.000 Stück zusammengeschrumpft.



Windows - Taschenrechner

Ein kleinerer Bug konnte beim Windows-Taschenrechner gefunden werden. Zwar liefert Windows bei komplizierten Berechnungen exakte Zahlen (vorausgesetzt man verwendet keinen Pentium, haha!), doch bei der einfachen Rechnung 2,0 - 2,01 streckt es die Flügel: das Resultat beträgt hier -0,0! Umgehen läßt sich dieser Fehler nicht - Kopfrechnen ist also wieder angesagt!

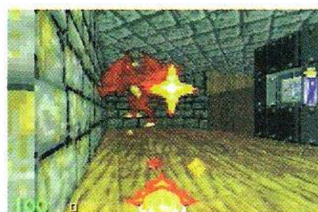
Heretic

IDeenlos?

Doom 2 goes Fantasy - damit geht für viele ein lang gehegter Wunschtraum in Erfüllung. Mit magischer Armbrust und zahlreichen Zaubersprüchen geht man bei Heretic auf die Jagd nach Mumien, Orks und anderen Phantasiegeschöpfen.

Allein die Tatsache, daß es sich bei Heretic um eine Koproduktion von Raven Software (Shadow Caster) und id Software handelt, wird bei vielen für Begeisterungsstürme sorgen. Die beiden 3D-Spezialisten warfen ihr Können kurzerhand zusammen und machten daraus ein eigenständiges Spiel: die Grafik-Engine wurde ohne Veränderungen von Doom 2 übernommen, das Inventory-System stammt hingegen von Shadow Caster. Inventory-System? Ja, Sie haben richtig gelesen, bei Heretic können Sie zahlreiche Gegenstände wie Zaubertränke oder magische Zeichen aufheben und ablegen. Wahre Wunderdinge darf man hier allerdings nicht erwarten, denn Heretic beschränkt sich trotzdem auf das Wesentliche: kurzweilige Ballerei! Das Inventory ermöglicht lediglich, Gegenstände später anzuwenden - dadurch kommt aber immerhin etwas mehr Abwechslung ins Spiel.

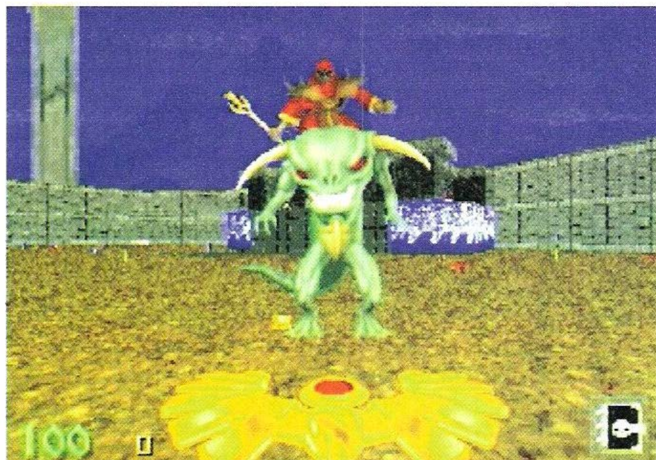
In der Sharewareversion ist eine komplette Episode enthalten und vier der insgesamt sechs Waffen sind bereits funktionstüchtig. Zum Schluß noch ein gutgemeinter Rat an alle Doom 2-Spieler: die bekannten Cheats lassen sich auch hier anwenden, nur haben sie eine andere (!) Wirkung!







Spektakuläres darf man von Heretic nicht erwarten: Die Grafik-Engine wurde unverändert von id Software übernommen, auch einige Zaubersprüche sehen den Lasergeschossen des großen Vorbilds verdammt ähnlich.



Die Endgegner können sich sehen lassen: Hier reitet ein finsterer Scherge auf einem furchteinflößenden Monster.

Kartographie



Technisch sind die Automappingfunktionen von Doom 2 und Heretic absolut identisch. Es kann sowohl gezoomt als auch „auf ihr gelaufen" werden; optisch wurde sie hingegen dem Fantasy-Szenario angepaßt.

A Kind of Magic

Elektroschock

Im Nahkampf setzt man möglichst den Elektroschock ein; die Wirkung ist ähnlich der altbekannten Kettensäge.



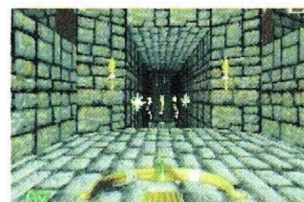
Magisches Geschoß

Dieser Standardspruch zeichnet sich durch schnelle Schußgeschwindigkeit aus, ist aber nicht sehr wirkungsvoll.



Magische Armbrust

Mit der Armbrust kann man einen Streuschuß auf seine Gegner abgeben; das Nachladen dauert aber einige Zeit.



Eisball

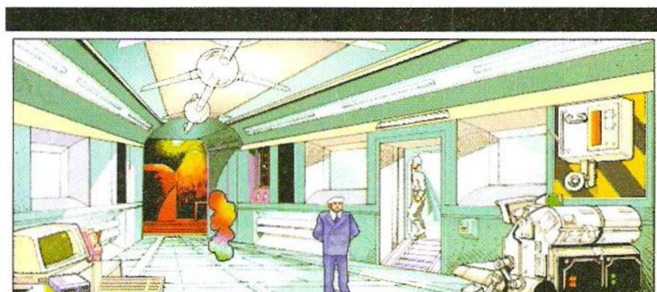
Ähnlich der bewährten Laserwaffe kann man mit dem Spruch Eisball ganze Salven auf seine Gegner abfeuern.



CleanMan

Sauber, Mann!

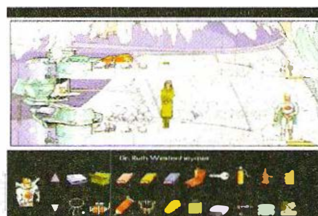
Wir wollen hier mal jegliche Ähnlichkeiten zu einem „Super-Helden", der in den Abendstunden über die Flimmerkiste läuft, ausschließen.



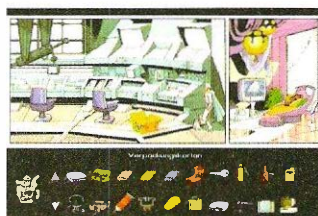


Cleanman bietet ein ausgezeichnetes Inventorysystem, bei dem selbst Einsteiger nicht im Stich gelassen werden.

Sie sind also Cleanman. Ein Superheld, der mit Super-Kräften wie dem Hitzeblick oder der Superpuste ausgerüstet ist. Neben diesen Fähigkeiten haben Sie zwei Identitäten: einmal sind Sie der harmlose Video-Techniker und auf der anderen Seite der allbekannte Cleanman. Gerade von einer Heldentat nach Hause gekommen, stellen Sie den Fernseher an und erfahren, daß Professor Tinker, ein mit Ihnen befreundeter Forscher (Sie haben schon einige Fälle mit seiner Hilfe gelöst und einige Nächte gemeinsam durchgezecht), ermordet in seinem Labor aufgefunden wurde. Und so hat Cleanman seinen nächsten Auftrag, um die Welt vor den Bösewichten zu schützen. Dieses Werbe-Adventure von Scotch begeistert durch die wirklich gute Umsetzung einer Comic-Figur in ein Adventure.



Wie bei jedem guten Adventure müssen Sie auch bei Cleanman zahlreiche kleine Puzzles lösen.



Cleanman ist stärker als Superman und schlauer als Einstein, sprich: der ideale Held für ein Computerspiel!

Viel mehr über den Spielablauf wollen wir nun nicht verraten, denn dafür ist dieses komplette Spiel für ein Butterbrot erhältlich.

Highway Hunter

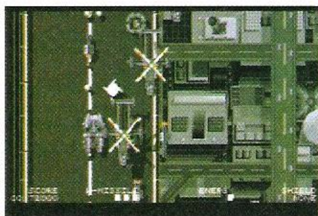
Sonntagsfahrer

Fünf Jahre ist es her, daß die Herrschaft über die Erde von Aliens übernommen wurde. Sie brachten Maschinen, die Terraformers, mit, um die Welt angenehmer für sich zu gestalten.

Aber genau diese Terraformers begannen plötzlich, das menschliche Leben, so wie wir es kennen, zu zerstören. In der letzten Rebellion gegen dieses Regime wurden Sie gefangengenommen und in einem Arbeitslager inhaftiert, wo sie an der Entwicklung des „Multi-Attack-Super-Turbo-Energy-Ranger" (MASTER) beteiligt waren. Dies ist ein Prototyp einer Kampfmaschine, die alles Bisherige übertrifft. Als Kämpfer für die Freiheit ergreifen Sie die Chance, mit dieser Kampfmaschine auszubrechen, und müssen versuchen, durch die Sicherheitsschranken zu gelangen, die Partisanen zusammenzusuchen und die Terraformer zu vernichten - also kurz: die Welt zu retten! Das klingt alles elend kompliziert und undurchsichtig, ist es aber nicht: die Handlung von Highway Hunter spielt sich lediglich auf einer Art Autobahn ab: Sie werden von anderen Autos, blitzschnell auftauchenden Hubschraubern und hinterhältig angelegten Selbstschußanlagen attackiert. Um diesen Gegnern Paroli bieten zu können, stehen Ihnen zahlreiche Waffen zur Verfügung. Die wunderschönen Grafiken und gut animierten Gegner sichern auch auf Dauer 100%igen Spielspaß. Als Mindestkonfiguration empfiehlt der Hersteller einen 386er...



Vor jeder Mission bekommt man überdurchschnittliche Animationen geboten - man darf nicht vergessen, es handelt sich hier um Shareware!



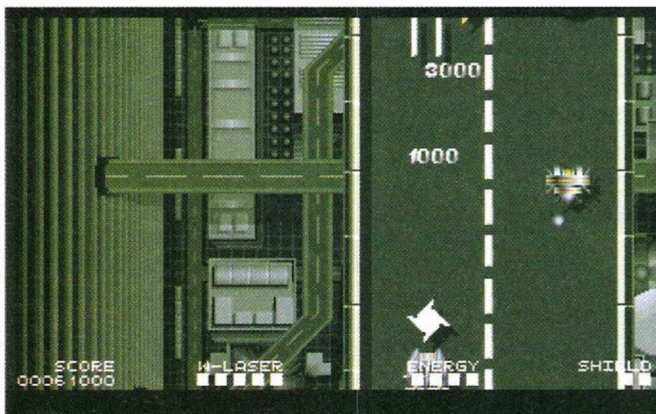
Wer fühlt sich hier nicht an die Arcade-Automaten der 80er erinnert?



Stimmungsvolle Animationen erhöhen die Atmosphäre.



Das Programmierteam von Highway Hunter hat sich auch verewigt.



Die simplen Spielideen sind doch die besten: nicht viel nachdenken, sondern einfach nach Herzenzlust ballern ist hier angesagt!

Schau mal rein

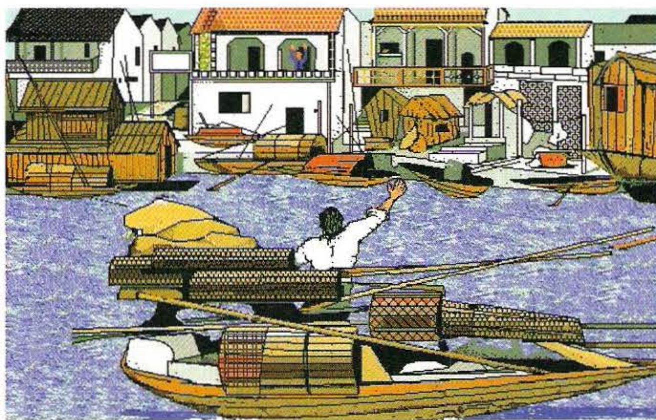
MOD, S3M, FLI & Co.

Wie oft saßen Sie schon vor Ihrem Computer und hatten eine Datei von einem Freund bekommen: „Schau` oder hör` Dir das mal an", hatte er gesagt! Tja, nun saß man da mit einer Datei, die eine recht komische Endung hatte: Ob PCX, GIF, FLI, GL, WAV, MID, VOC, CMF oder ähnliches. Sofort ging man auf die Suche nach einem geeigneten Programm, mit dem man dieses File anzeigen bzw. abspielen kann. Die Lösung naht! Wir haben nun ein Programm gefunden, das fast alles Erdenkliche abspielen oder anzeigen kann. Egal ob man einmal kurz in die Sounddatei reinhören möchte oder nur das Introbild ansehen will, der richtige Partner heißt: Cinema! Der Allround-Viewer und Player unterstützt PC-Speaker, Sound-Blaster und diverse weitere Soundkarten. Registriergebühr 19.95 US$. Ein Tool, das zum Survival Pack für DOS-Anwender gehören sollte.

Canton

Spiel für Pioniere

Canton ist ein Entdeckungs- und Handelsspiel in hochauflösender 256 Farben-Pracht. Das Spiel hat zwei gesteckte Ziele: Soviel Geld wie möglich zu verdienen, soviel Land wie möglich zu erkunden.



Von den eher mittelmäßigen Grafiken dürfen Sie sich nicht täuschen lassen. Canton kann viele Stunden vor den Bildschirm fesseln.

Als Pfadfinder müssen Sie den noch geheimnisvollen Westen erkunden. Mit einem einzigen „Caravan", der voll mit Lebensmitteln beladen ist, gehen Sie auf die Suche nach Städten, mit denen Sie Handel treiben können. Wenn erst einmal genug Geld damit verdient ist, können Sie Warenhäuser einrichten und diese über feste Routen beliefern. Um Überfällen vorzubeugen und Ihr Wirtschaftsimperium zu vergrößern, können nun auch Soldaten angestellt werden. Aber erstmal heißt es Überleben! Eine gelungene Mischung - fast schon ein kleines Colonization. An diesem Programm sollte man nicht einfach achtlos vorbeigehen, sondern sich Zeit nehmen. Die Belohnung dafür ist tagelanger Spielspaß. Im Gegensatz zu einigen Spielen für die man einen High-End-PC braucht, läuft Canton schon ab einem 286er, EGA-Karte sowie 640 KB RAM. Empfehlenswert!

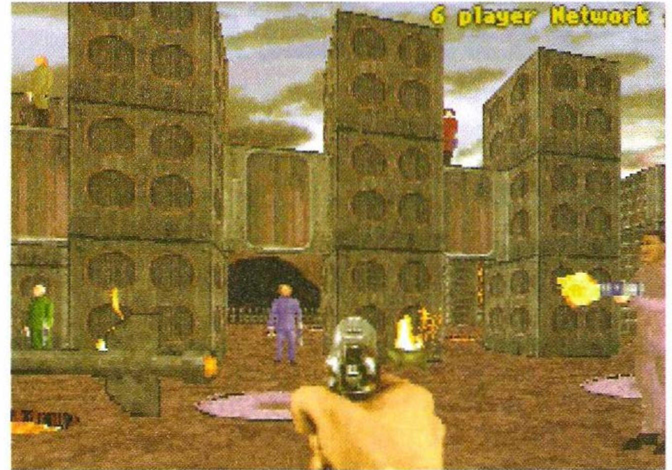


Findet man keine Nahrung, so ist die errichtete Kolonie dem Untergang geweiht (unten). Oben sehen Sie den Handelsbildschirm!

Rise of the Triad

Die dunkle Macht

In einem verträumten Mönchskloster auf einer kleinen Pazifikinsel kam es in letzter Zeit zu sonderbaren Ereignissen in Zusammenhang mit einem neuen Kult. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Mitglieds der H.U.N.T. (High-Risk United Nations Taskforce).



Grafisch ist Rise af the Triad vielen Mitbewerbern überlegen, mit den Genrebesten kann es sich jedoch nicht messen.

Auf einer Routine-Inspektion der Insel explodiert etwas unverhofft das Landungsboot, und über Funk hört man Gerüchte von einem Angriff einer unbekannten Macht, die Los Angeles zerstört. Ein entflohener Gefangener aus dem Kloster berichtet, daß die Gefahr von dieser neuen Sekte ausgeht, die Millionen von Menschen um die Ecke bringen will, um ihrem Anführer El Oscuro ein Opfer zu bringen. Sie haben nun keine andere Wahl - als echter H.U.N.T. gilt es, einzudringen und dieses höllische Vorhaben zu vereiteln. Hier beginnt das eigentliche Spiel. Rise of the Triad fügt sich nahtlos in die Reihe der 3D-Ballerspiele ein und muß sich den Vergleich mit Doom 2 gefallen lassen. Die Levels sind groß und mit einigen bösartigen Fallen gespickt. Alle Gegner sind digitalisiert und sehen somit besonders realistisch aus, wodurch Rise of the Triad schon so gut wie auf dem Index steht. Für genügend Waffen aller Variationen wurde gesorgt. Einige Spezialgegenstände, mit denen man zum Beispiel fliegen oder sich vor Giftgas zu schützen vermag, sind bitter nötig und veranschaulichen die Kriegsgemeinheiten. Zugute halten kann man jedoch, daß neben den üblichen Schwierigkeitsabstufungen besorgten Eltern eine Paßwortfunktion an die Hand gegeben ist, mit der man die grafisch dargestellte Gewalt (Blut, Blut, Blut) abschalten kann. Schnelle 3D-Grafik, intelligentes Leveldesign, starke Gegner, die nicht einfach nur stehenbleiben und Zielscheibe spielen, gute Soundeffekte und Hintergrundmusik runden das Spiel ab. Eben echt Apogee. Wenn das Ganze im Einzelplayer-Modus zu langweilig wird, kann man zu zweit über Nullmodem gegeneinander spielen. Das Spiel läuft ab einem 386er mit 8 MB RAM, der Hersteller empfiehlt jedoch einen 486 DX2/66 mit 8 MB RAM und VL-Grafikkarte. Um immer in akzeptabler Geschwindigkeit zu spielen, kann das Detailfenster verkleinert werden. Ein sehr brutales Spiel, aber davon abgesehen eine irrsinnige Herausforderung für Fans des 3D-Spektakels.



Die martialischen Szenen können besorgte Eltern verschlüsseln...



...damit Kleinkinder nicht mit solchen Bildern konfrontiert werden.



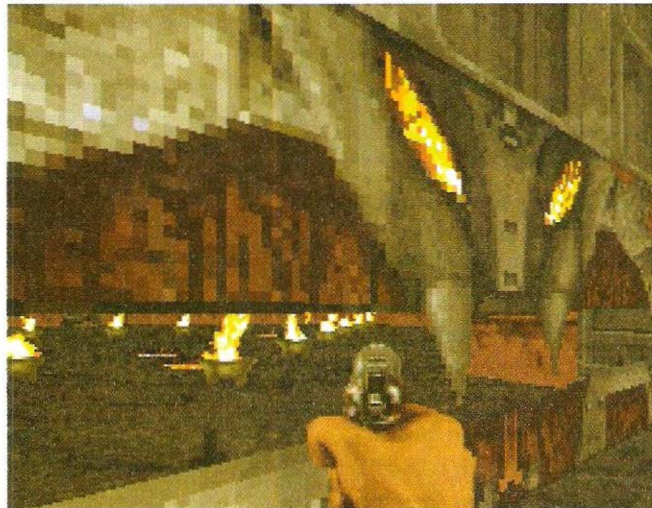
Bewegliche Felsblöcke können den Spieler sehr leicht zerquetschen!



Mit dem Raketenwerfer kann großflächig angegriffen werden.



ROTT kann vor allem durch hohe Geschwindigkeit begeistern.



Schockerlebnis: was verbirgt sich wohl hinter dieser Tür? Eine Falle oder gar eine Armee angriffslustiger Kultanhänger?



Aus dem Testlabor:

Gateway 2000 P5-60 Der Familien-PC

Unter der Bezeichnung Family PC bekommen Sie von Gateway 2000 leistungsfähige Komplettsysteme, die bereits mit Soundkarte, Boxen, CD-ROM-Laufwerk und Monitor ausgerüstet sind. Zum Preis von DM 4.494,- zuzüglich Versandkosten wird mit dem P5-60 ein vorzüglich ausgestatteter Rechner angeboten.
Über den PCI-Bus angeschlossen ist eine ATI-Grafikkarte mit Mach64-Beschleuniger und 2 MByte DRAM, die einen 17-Zoll-Monitor mit Trinitron-Röhre ansteuert. Für den Sound sorgt eine SoundBlaster 16, am Ausgang hängen zwei Aktiv-Boxen von Altec Lansing, die einen extrem guten Klang aufweisen. 8 MByte RAM, eine 540 MByte Festplatte von Western Digital sowie ein über die IDE-Schnittstelle angeschlossenes Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk von NEC sind für die meisten Multimedia-Anwendungen mehr als ausreichend.
Eine durch eigenwilliges Layout arg gewöhnungsbedürftige, dafür aber programmierbare Tastatur sowie eine ergonomische Bus-Maus von Microsoft stehen als Eingabegeräte bereit. Bei so viel Licht gibt's jedoch auch Schatten: Die Treiber der ATI-Grafikkarten arbeiten mit zahlreichen Multimedia-Produktionen nicht zusammen. Recht eigensinnig verhält sich auch das CD-ROM-Laufwerk: Obwohl SmartDrive ordnungsgemäß installiert wurde und sogar die Unterstützung des CD-ROM-Drives explizit anzeigt, werden die Daten nicht aus dem Cache, sondern immer wieder von CD gelesen.

Infos: Gateway 2000, Telefon (0130) 82 08 44

Langenscheidt Alpha 120

Die Bibliothek in der Westentasche

Von Langenscheidt kommt mit dem Alpha 120 ein tragbarer Sprachcomputer auf den Markt, der mit seinem poppigen Design nicht ganz so spießig wie ein herkömmlicher Taschencomputer wirkt. Mit über 300.000 Stichwörtern und Redewendungen zur Übersetzung von Deutsch nach Englisch und umgekehrt dürfte sich der Mini-Compi auch in pikanten Lebenslagen als wertvolles Utensil erweisen. DM 398,- kostet der Alpha 120, der gleich in vier verschiedenen Farben angeboten wird.



Für knapp 400 Mark bietet der Alpha 120 über 300.000 Stichwörter.

Info: Langenscheidt KG, Telefon (089) 36 09 60

Presseticker

Auch in diesem Monat gehören die Schlagzeilen Microsoft. **Windows 95**, das Betriebssystem der Zukunft, scheint tatsächlich erst in ferner Zukunft zu erscheinen: Als Erscheinungstermin wurde nun August 1995 in Aussicht gestellt. Böse Zungen behaupten, Bill Gates werde im schlimmsten Fall eine eigene Microsoft-Zeitrechnung einführen, damit Windows 95 auch wirklich noch 1995 auf den Markt kommen kann ... **+++** Größte Umtauschaktion in der Geschichte der Computer-Industrie: **Intel** bietet allen Pentium-Besitzern die Möglichkeit zum kostenfreien Umtausch von fehlerhaft rechnenden Pentium-CPUs an. Weitere Informationen gibt's über die gebührenfreie (und ständig belegte) Hotline unter (0130) 81 89 21. **+++** Digitaler Informationswahnsinn: Das **Internet**, ein weltumspannendes Netzwerk mit gigantischer Informationsfülle, meldet derzeit monatlich rund zwei Millionen neue Anwender. Droht dem Internet dadurch bald der Kollaps? **+++** Konkurrenz für CD-i von **Apple**: Unter dem Namen Pippin entwickelt Apple zur Zeit eine neue Multimedia-Plattform mit PowerPC-Prozessor. Geringfügig modifizierte Mac-Software soll auf der Maschine laufen und damit für die schnelle Verbreitung der neuen Plattform sorgen.

Intels fünf beste Ausreden zum Pentium-Bug

Der kleine Fließkomma-Bug? Das ist doch gar nichts, wartet mal, bis Ihr Windows 95 gestartet habt!

Wir haben nur versucht, AMD an der Nase herumzuführen. Sollen die jetzt mal versuchen, einen kompatiblen Prozessor zu bauen...

Was heißt hier 2,00000 + 2,00000 ist nicht gleich 3,99987?

Fehler im Pentium? Interessiert uns nicht. Braucht uns auch nicht zu interessieren. WIR SIND INTEL.

Hey, schaut mal - wir haben hier einen Zufallsgenerator eingebaut. Schnell noch die Preise erhöhen...



(Quelle: Internet)

Wavetable-Soundkarte mit Ensoniq-Synthesizer

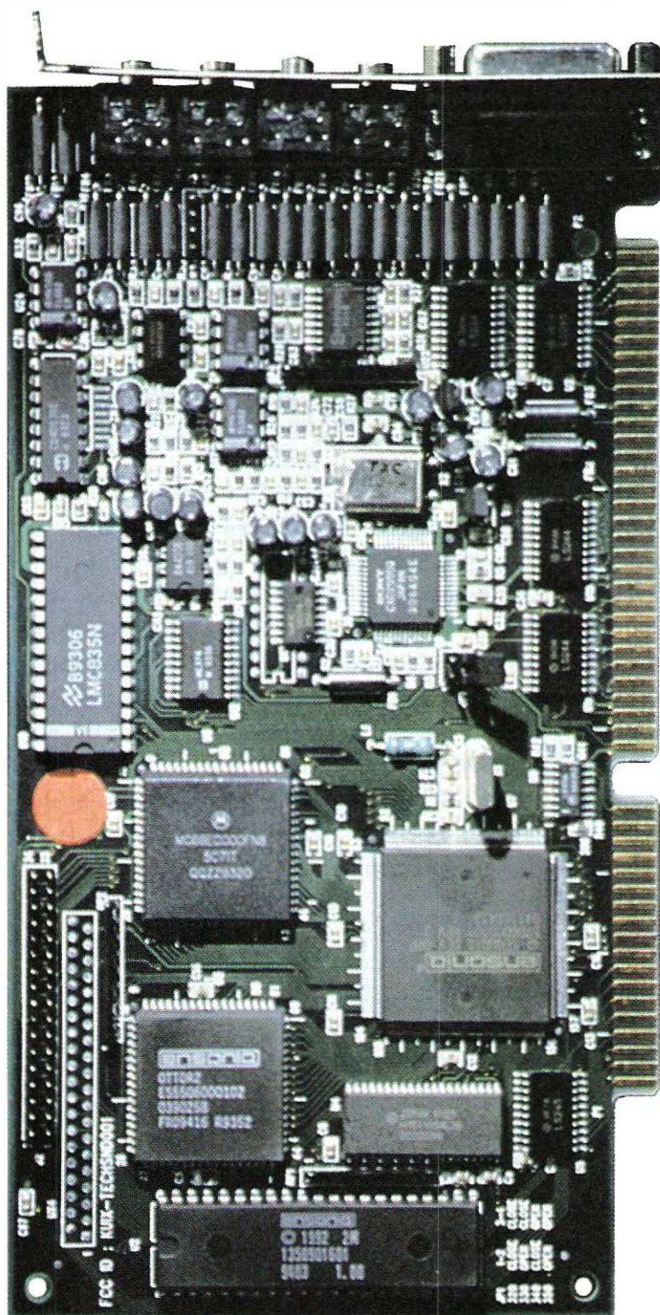
WaveBlaster 32 Pro

Ungetrübten Hörgenuß verspricht der schon von der Spea Media FX bekannte Wavetable-Synthesizer auf der WaveBlaster 32 Pro von DTP Media.

Auf Basis des Wavetable-Synthesizers Ensoniq „Otto" hat DTP Media eine Soundkarte entwickelt, die den Ansprüchen heutiger Multimedia-Anwendungen gerecht wird: Der Synthesizer verfügt über 32 Stimmen, ist General-MIDI-kompatibel und besitzt 2 MB ROM-Samples sowie eine softwaremäßige Emulation des AdLib- und SoundBlaster-Standards. Zu diesem Zweck wird bei Systemstart entsprechende Software geladen, die jedoch keinen weiteren DOS-Speicher belegt, da es sich um Programmcode für den DSP (digitalen Signalprozessor) auf der Karte handelt, der über einen eigenen RAM-Bereich verfügt.

Nervig ist allerdings dennoch die Wartezeit von mehreren Sekunden, bis der Programmcode auf die Soundkarte geladen wurde.

Nicht mehr ganz Stand der Technik ist das CD-ROM-Interface, das lediglich einen Anschluß für ein Sony-Laufwerk bereitstellt - in Anbetracht der aufkommenden ATAPI-kompatiblen IDE-Laufwerke eine unnötige Einschränkung. Dafür ist das Soundsampling wieder wie gewohnt mit 16 Bit und 44,1 kHz in Stereo möglich. Ein zusätzliches Aufrüsten mit einem weiteren Waveblaster-kompatiblen Synthesizer, wie es bei der Orchid SoundWave oder der SoundBlaster AWE 32 angeboten wird, ist nicht vorgesehen, in Anbetracht der guten Klangqualität aber auch kaum nötig. Sehr umfangreich ist die beigelegte Software ausgefallen, die Programme zum Bearbeiten von Soundsamples und MIDI-Dateien umfaßt. Auf eine gedruckte Anleitung hat man bei DTP Media bewußt verzichtet und legt stattdessen das Programm Acrobat Reader bei, das eine reichlich bebilderte Anleitung von Diskette einliest.



Ohne General Midi läuft nichts mehr - das hat auch DTP Media erkannt und bringt mit der Wave Blaster 32 Pro eine üppig ausgestattete Karte heraus.

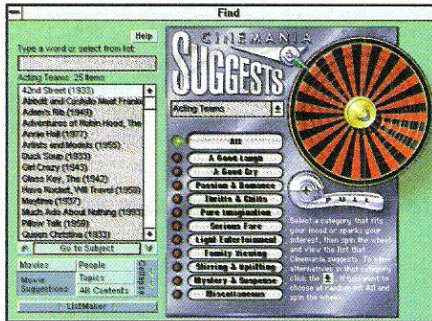
Fazit

Synthesizer, Software und Verarbeitung der Soundkarte geben keinen Anlaß zur Kritik. Die softwaremäßige Emulation des SoundBloster-Standards führte in der Vergangenheit bei der vergleichbaren Karte Media FX von Spea zu vereinzelten Problemen bei Spielen unter DOS, klappte jedoch bei den von uns getesteten neueren Spielen problemlos. Der relativ hohe Preis von DM 449,- macht die Karte jedoch eher für ambitionierte Multimedia-Anwender als für Spiele-Freaks interessant.

Christian Späthe

Technische Daten

Produkt: WaveBlaster 32 Pro
Sampling: 16 Bit, 44,1 kHz, Stereo
Kompatibel: softwaremäßig AdLib und SoundBlaster über DSP, General MIDI Wavetable-Synthesizer: Ensoniq OTTO R2, 32 Stimmen, 2 MB ROM
CD-ROM-Interface: nur Sony
Anschlußmöglichkeiten: Mic, Line in, Line out, Speaker, Joystick
Lieferumfang Software: Voyetra Audiostation, Jukebox, MIDI-Orchestrator, WinDat, SayIt, Mixer, Visual Synth., Audio-CD-Spieler, NotenAus, Adobe Type Manager, Acrobat Reader, Modulator, GetSynthesized, Wave Station, Artistic Audio CD, Allegro Pro
Preis: DM 449,-
Anbieter: DTP Media, Kedenburgstraße 44-46, 22041 Hamburg, Tel. (040) 65 73 72 60



Neues von Microsoft

Der 95er Jahrgang

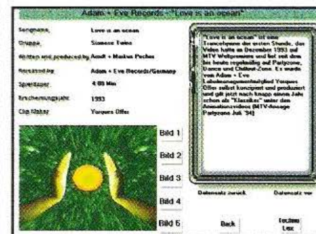
Rechtzeitig zu Beginn des neuen Jahres erfreut uns Microsoft mit aktualisierten Versionen des Kinoführers Cinemania und des Multimedia-Lexikons Encarta. Ein netter Gag findet sich bei Cinemania 95, das in Abhängigkeit von Ihrer Gefühlslage einen für Sie passenden Film heraussucht. Die Preise liegen bei ca. DM 100,- für Cinemania und etwa DM 220,- für Encarta.

Info: Microsoft GmbH, Edisonstraße 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. (089) 3 17 60

Techno Trance Music

Welcome in Raveland

Zehn Videoclips und acht Audia-Tracks, unter anderem von Spacefrog, Scooter oder Mega Lo Mania sowie ein Techno-Lexikon, das in kurzen Worten die wichtigsten Begriffe zum Thema erläutert, sind die wesentlichen Bestandteile dieser Scheibe. Interaktivität um jeden Preis ist angesagt, und so soll eine Art digitales Tonstudio eine manuelle Begleitung der Songs über einen per Tastatur gesteuerten Synthesizer erlauben - bei unserem Test klappte dies allerdings nicht. Insgesamt bietet die CD für DM 60,- aber eine recht ansprechende Mischung aus Videos, Audio-Tracks und Unterhaltung für Fans dieser Musikrichtung.



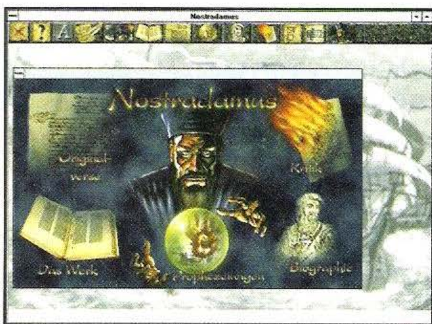
Info: Prefix GmbH, Im Mediapark 5b, 50670 Köln

Nostradamus

Der Hellseher aus dem 16. Jahrhundert



Mit seinen Weisheiten und Prophezeihungen fasziniert Nostradamus noch heute die Wissenschaftler, die aus den bis in die ferne Zukunft gehenden Voraussagen immer neue Deutungen lesen. Unter Windows mit viel Text, wenig Bildern und ohne Videos werden die Werke des Nostradamus präsentiert: Über 950 seiner Verse wurden mit Kommentaren und verschiedenen Deutungen versehen. Dazu sind 20 Verse im französischen Original und eine ausführliche Biographie sowie eine Anleitung, wie Sie die Verse des Nostradamus deuten und entschlüsseln können, enthalten. Am besten legen Sie diese CD erst nach Mitternacht bei Vollmond ein und stellen den Computer in ein auf den Boden gezeichnetes Pentagramm. Die grafisch nett aufgemachte Multimedia-Produktion bietet aber für den Preis von DM 99,95 nur für echte Fans ausreichend Unterhaltungswert.



Info: Baeder Software GmbH, Klenzestraße 1-3, 85737 Ismoning, Tel. (089) 9 62 40 30

Medio Magazine

Die Illustrierte auf CD-ROM

Geht es nach den Herausgebern des Medio Magazines, kommen Unterhaltungsmagazine bald nur noch auf CD-ROM heraus. Das Medio Magazine ist eine monatlich erscheinende Publikation mit einem Schwerpunkt auf Unterhaltung, also alles andere als ein typisches Computermagazin. Behandelt werden Bereiche wie Technik und Wissenschaft, Finanzen, Reisen, Unterhaltung oder auch Sport, natürlich alles an amerikanischen Verhältnissen orientiert. Die Artikel sind mit zahlreichen Bildern und meist mit Videoclips versehen, wobei die Qualität der Grafiken überdurchschnittlich gut ausgefallen ist. Ein Jahresabo kostet $60 Dollar, einzelne Ausgaben werden für rund $10 Dollar angeboten.

Info: Medio Multimedia, 2643 151st Place N.E., Redmond, WA 98052-5562, USA, Tel. 001-206-867-5500





Schnäppchenführer Deutschland

CD-ROM für Sparbrötchen



Billiger einkaufen direkt beim Hersteller - der Schnäppchenführer Deutschland sagt Ihnen, wo Sie welche Produkte am billigsten bekommen. Als Vorlage diente das von Fink-Kümmerly+Frey veröffentlichte gleichnamige Buch, das aber wahrscheinlich weitaus mehr Einträge besitzt als sich auf dieser CD finden. Zum Preis von DM 29,80 bekommen Sie ungemein nützliche Tips: Wer wollte nicht schon immer saure Gurken oder einen neutral verpackten Jahresvorrat an Markenkondomen direkt beim Hersteller zu Spottpreisen einkaufen?

Info: Sybex Verlag GmbH, Erkrather Straße 345-347, 40231 Düsseldorf, Tel. (0211) 9 73 90

SAT.1 ran Multimedia-Bundesliga

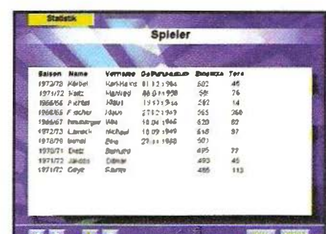
Ran an die CD - die Saison 93/94 als MultiMedia-CD-ROM



Reinhold Beckmann, Aushängeschild von SAT.1 in Sachen Fußball-Bundesliga, gibt sich im Vorwort persönlich die Ehre und spricht eine kurze Einleitung. Anschließend taucht er allerdings nicht mehr auf, stattdessen verwöhnen uns die Entwickler mit einer schick gestylten Oberfläche. Die Bedienung erfolgt mit Hilfe der Maus und einigen wenigen Buttons, mit deren Hilfe Sie sich durch die einzelnen Menüs hangeln dürfen. Ein direktes Springen zu einzelnen Funktionen ist nicht vorgesehen - bei einer durchschnittlichen Antwortzeit von zwei bis drei Sekunden pro Mausklick eine reichlich nervige Angelegenheit.



Mit der Aktualität hat die Scheibe ebenfalls ein Problem, denn die laufende Saison ist nur bis zum siebten Spieltag gespeichert, alle weiteren Daten dürfen Sie manuell nachtragen. Der Schwerpunkt liegt dann auch in der vergangenen Saison 93/94: Zu allen Spieltagen sind kurze Videoclips vorhanden, die wichtigsten Themen des jeweiligen Spieltages werden kurz aufgegriffen und die Spiele mit Torschützen, Schiedsrichter und Zuschauerzahlen aufgeführt. Die jeweiligen Spielerkader lassen sich rückblickend ansehen, auf aktuelle Daten müssen Sie leider wieder verzichten. Um auf den aktuellen Stand der laufenden Saison zu kommen, können Spielergebnisse, Torschützen und Schiris zu jeder Spielpaarung nachgetragen werden.



Bleiben schließlich noch die Statistik- und Suchfunktionen: Wer hat wann wo welche Tore geschossen? Schließlich sind ja alle Spielpaarungen und Torschützen seit Beginn der Liga gespeichert und so sollten sich ein paar prima Informationen aus der CD quetschen lassen. Denkste, auch hier sind die Suchfunktionen stark eingeschränkt, und die anschließende Ausgabe der Daten erfolgt nur seitenweise. An ein Windows-übliches Scrollen oder gar eine Exportfunktion ist nicht zu denken. Insgesamt also eine ziemlich nervige Bedienung, die das Aufspüren von Informationen zu einem Geduldsspiel werden läßt. Selbst bei dem günstigen Preis von nur DM 69,- verbleibt da ein schaler Nachgeschmack, den auch die tolle optische Aufmachung nicht beseitigen kann.



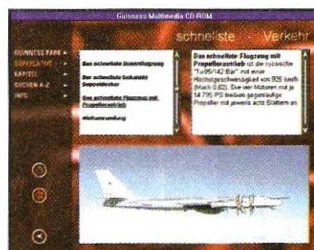
Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 7 23 93 10

Das Guinness-Buch der Rekorde

Unglaubliches unter Windows



Produziert mit dem Entwicklungskit Toolbook, läuft das Guinness-Buch der Rekorde unter Windows, mag jedoch - dies sei nur am Rande angemerkt - keine Grafikkarten von ATI. Schade eigentlich, denn die weitere Ausführung ist ausgesprochen gelungen: In bunter Form und mit 600 Bildern sowie 30 Videoclips werden ausgefallene Rekorde aller Art präsentiert. Zum raschen Einstieg verhilft eine Eule, die als animierte Comic-Figur auf dem Bildschirm umherspringt und in lustiger Form die wichtigsten Funktionen der CD präsentiert.



Die vielen Rekorde wurden der Übersichtlichkeit zuliebe in verschiedene Rubriken unterteilt, können aber auch über eine Suchfunktion gezielt aufgerufen werden. Viel Mühe haben die Entwickler in die Benutzeroberfläche gesteckt, die ansprechend gestaltet und funktionell gelungen ist. Lange Wartezeiten müssen Sie trotzdem nicht in Kauf nehmen, und bis auf den ärgerlichen Bug in Zusammenhang mit der ATI-Karte erhalten Sie für DM 99,- ein rundum gelungenes Produkt mit hohem Unterhaltungswert.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 7 23 93 10

Ski Urlaub



Auf der Suche nach dem Schnee

Zwar ist die Saison schon fast wieder vorbei, aber in einigen Gebieten heißt es ganzjährig „Ski und Rodel gut". Wo genau Sie sich jetzt noch den Hang hinunterstürzen können, erfahren Sie von Data Beckers CD Ski Urlaub. In dieser mit FoxPro (!) erstellten Anwendung finden sich zahlreiche nützliche Informationen über Schleppanlagen, Pistenlänge und Preise vieler Skigebiete der Alpenländer. Eingescannte Prospekte vermitteln eine Übersicht über das Gelände, und eingestreute Videoclips (ganz offensichtlich Propagandamaterial der Verkehrsvereine) zeigen die schöne heile Welt der Alpen. Im Vergleich zum kürzlich vorgestellten DSV Skiatlas ist die Bedienung angenehmer, der Inhalt dafür allerdings bei weitem nicht so umfangreich und detailliert. Für DM 29,80 dürfen Sie dennoch beruhigt zugreifen.

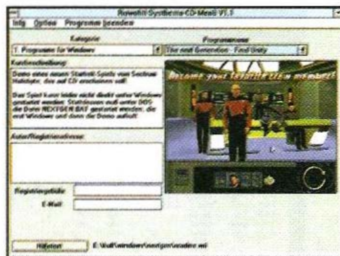


Info: Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (0211) 93 31 02

Neue Shareware



PC Cinema 2 ist bereits die zweite CD von CDV, die sich mit Animationen auf dem PC beschäftigt. Auf der Scheibe finden sich 120 FLI- und 50 FLC-Filme sowie über 200 Bilder im GIF-Format, dazu gibt es von Autodesk eine Version von AutoCAD LT und AutoSketch, die beide unter Windows laufen, sowie viele weitere nützliche Sharewareprogramme zum Thema. CDV bietet PC Cinema zum Preis von DM 24,95 an.
Mit ausgesuchter Shareware versucht Rowohlt Systhema, die Kunden zu locken: Best of Windows Vol. 7 enthält neben der Software zusätzlich noch ein kleines Handbuch, das in knapper Form die enthaltenen Programme beschreibt. Den Mehraufwand hierfür läßt man sich allerdings mit DM 29,90 honorieren.



Ebenfalls bei Rowohlt Systhema erschienen ist eine Shareware-Sammlung für Trekkies unter der Bezeichnung Beam me up Scotty: Spiele, Texte, Animationen und Bilder - eben alles, was die Autoren so finden konnten - wurden auf die Scheibe gepreßt und mit einigen (eher schnarchigen) Sci-Fi-Kurzgeschichten für stolze DM 49,- angeboten.
Bereits die zweite aktualisierte Auflage der CD Deutsche Spiele bringt Topware für nur DM 9,95 mit Klassikern wie Skat, Schafkopf oder Kniffel auf den Markt. Boom Power Pack, bei NBG für DM 19,90 zu erstehen, enthält rund 650 neue Levels, zahlreiche neue Episoden und Leveleditoren für DOS und Windows.

Erstkontakt

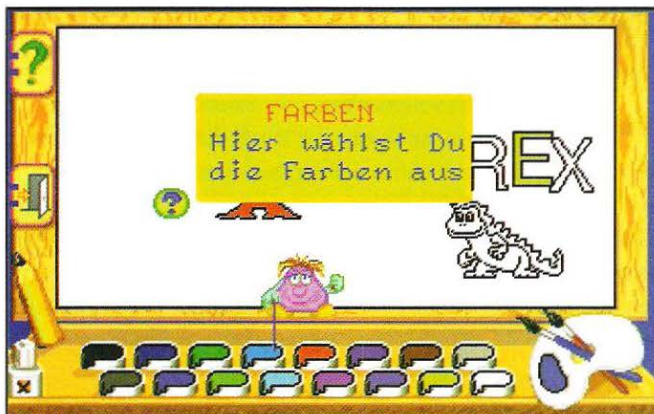
Lebenshilfe aus Österreich



Nicht der Kontakt zu Außerirdischen, sondern zum anderen Geschlecht soll mit dieser Produktion gefördert werden. Tips und Ratschläge stammen von Dr. Gerti Senger, der bekannten Sexualberaterin aus Österreich. Miniaturvideos unter Windows, die mit lausiger Tonqualität die Gehörgänge malträtieren, und ein mäßiges Styling der Oberfläche lassen kein rechtes Multimedia-Feeling aufkommen. Die zu den verschiedenen Themengebieten angebotenen Bildersammlungen lassen sich zu allem Überfluß nicht mehr abbrechen, sobald die Diashow einmal gestartet ist. Viel Geduld sollten Sie also mitbringen, wenn Sie sich für diese DM 85,- teure Scheibe entscheiden.



Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 7 23 93 10



Lernsoftware von Swissoft

Für die Genies von morgen

Verschiedene CD-ROM-Titel, darunter „Ich werde Künstler" und „Die Faszinierende Welt der Logik", sollen Kindern Spaß am Medium Computer vermitteln. Daß bei der Bewertung von Kinder-Software andere Maßstäbe für Grafik und Funktionsumfang gelten, ist naheliegend. Es ist aber dennoch immer wieder überraschend, welche Produkte zu welchen Preisen am Markt auftauchen:

Die CD „Ich werde Künstler" beinhaltet ein Malprogramm, das inklusive einiger Demobilder etwa ein (!) Megabyte auf der CD belegt. Kids können hiermit einfache geometrische Formen erstellen, aus einer Grafikbibliothek kleine Bilder von lustigen Figuren einladen und diese anschließend ausmalen. Speichern lassen sich die Bilder auch, als Name wird ein dreistelliger Zahlencode eingegeben. Natürlich läuft das Programm nur unter DOS und wird zum happigen Preis von DM 99,90 angeboten.

Noch eine Spur teurer fällt der Titel „Die Faszinierende Welt der Logik" aus. Zwar sind hier gleich mehrere DOS-Programme enthalten, unter anderem ein Intelligenztest und ein Lernprogramm, das Einblicke in die Innereien eines Computers gibt, aber der Funktionsumfang rechtfertigt den Preis von DM 149,90 bei weitem nicht. Immerhin sind die Programme in Deutsch und fallen bunt genug aus, um Ihre kleinen Racker für einige Zeit zu beschäftigen.



Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

Der Schreibtrainer

Nachhilfe für Fingerartisten

Maschinenschreiben mit dem Zehnfinger-System ist nicht nur für Sekretärinnen interessant, denn jeder Computer-Anwender kommt schneller voran, wenn er nicht im Adler-Such-System tippen muß. Zum raschen Erlernen des Zehnfinger-Systems bietet CDV für DM 39,95 die lizenzierte Vollversion des Schreibtrainers für Windows. Angefangen mit einfachen Übungen, bei denen nur einzelne Finger trainiert werden, können Sie auch gezielte Übungen zum Erlernen von Sonderzeichen aufrufen. Die zu schreibenden Texte scrollen in einer Textzeile von rechts nach links und müssen getippt sein, bevor sie den gegenüberliegenden Bildschirmrand erreichen. Die Schreibgeschwindigkeit kann auf bis zu 350 Anschläge pro Minute erhöht werden, die Option des automatischen Anpassens der Geschwindigkeit an Ihre eigene Tippgeschwindigkeit funktioniert allerdings leider nicht so recht. Insgesamt ein nicht nur für Einsteiger empfehlenswertes Programm.



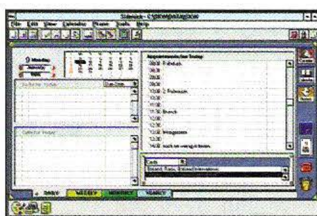
Info: CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (0721) 97 22 40

Sidekick für Windows

Für mehr Komfort

Die Windows-Version des Klassikers Sidekick besteht aus einer Reihe von Utilities, die das tägliche Arbeiten am Computer vereinfachen sollen. Die Highlights sind eine kleine Adreßdatenbank, ein elektronischer Terminkalender, ein Notizblock sowie ein Anruf-Manager, der - ein Modem vorausgesetzt - zum Anwählen von Telefonnummern genutzt werden kann. Experimentierfreudige Anwender erhalten für DM 49,95 ein englischsprachiges Tool, das mit einer deutschen Anleitung geliefert wird.

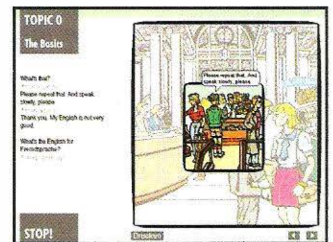
Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 1 26 73 30



MultiLingua English One

Hau tu lörn Inglisch

Praxisorientiertes Lernen steht bei MultiLingua English One im Vordergrund. Basierend auf einem in Buchform erschienenen Lernprogramm ist English One für Lernende mit geringen Grundkenntnissen geeignet, läuft unter Windows und bietet zahlreiche Dialoge aus dem täglichen Leben. Als Ergänzung sind Lückentexte und der unvermeidliche Vokabeltrainer vorhanden. Über Mikrofon und Soundkarte haben Sie die Möglichkeit, Ihre Aussprache mit den gespeicherten Dialogen zu vergleichen. Das Programm geht weit über das sonst verbreitete sture Auswendiglernen von Vokabeln hinaus und dürfte somit für einen schnellen Lernerfolg sorgen, zumal viele praxisnahe Situationen in Wort und Bild nachgestellt sind. Für nur DM 98,- erhalten Sie eines der didaktisch bislang am besten aufbereiteten Lernprogramme, das ohne Einschränkungen empfohlen werden kann.

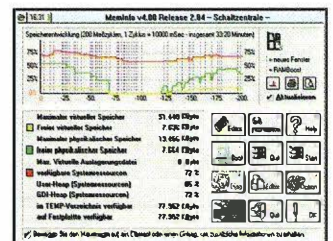


Info: Rowohlt Systhema Verlag GmbH, Frankfurter Ring 224, 80807 München, Tel. (089) 323 90 30

MemInfo 4.0 Plus

Der RAM-Airbag für Windows

Eine Vollversion des nützlichen Tools zur Kontrolle des noch freien Speichers unter Windows bietet diese CD. Einmal installiert, zeigt MemInfo in der Kopfzeile des jeweils aktuellen Fensters die noch freien Systemressourcen an und liefert eine grafische Darstellung der Speicherentwicklung über einen längeren Zeitraum. Die nützliche Funktion RAM-Boost kann zudem fragmentierten Speicher wieder zusammenfassen und als einen zusammenhängenden Speicherblock wieder freigeben. Im Preis von DM 29,95 sind - wie bei TopWare üblich - zahlreiche weitere Shareware-Programme enthalten.



Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 126 73 30

Bike World

Der Berg ruft

Der Schrecken aller Wanderer sind Mountain Biker, flitzen diese doch über Wald und Wiese, verschrecken die Tiere und sind wahrscheinlich auch gleich noch für das Waldsterben mitverantwortlich. Wer dennoch Spaß an diesem Sport hat, findet auf der CD Bike World Informationen rund um das Bike, die in einer exzellenten grafischen Form präsentiert werden. Enthalten sind insgesamt 250 Fotos, etwa 60 Minuten Video in guter Qualität sowie zahlreiche Animationen. Der interaktive Fahrsimulator hingegen fällt recht peinlich aus, klicken Sie doch mit der Maus auf zwei Schaltflächen herum, um je nach Position am Berg den geeigneten Gang einzulegen. Relativ hohe Anforderungen werden schließlich an die Hardware gestellt, ein 386DX-40 mit 8 MByte RAM und eine Grafikkarte mit 65.000 Farben sollten es schon sein. Trotzdem halten sich die Ladezeiten noch im erträglichen Rahmen, und für DM 99,- bekommen Biker viel Material für's Auge.





Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 723 93 10

PC Config

Der PC auf dem Seziertisch



Auf dieser CD befindet sich neben 200 Shareware-Programmen eine lizenzierte Vollversion von PC Config, einem Tool, mit dem Sie Ihren PC so richtig auseinandernehmen können, ohne auch nur eine einzige Schraube zu bewegen. Ermittelt wird die komplette Systemarchitektur, angefangen von der CPU, dem Motherboard, Chipsatz und der weiterhin installierten Hard- und Software sowie den belegten IRQs. Mit den Benchmarks testen Sie die Festplatte sowie das CD-ROM-Laufwerk und erhalten neben der Umdrehungsgeschwindigkeit auch die Zugriffszeiten sowie die Datenübertragungsraten. Auch die Leistung der Grafikkarte wird unter DOS ermittelt, was gerade für Spiele-Benchmarks nützlich ist. Zum Preis von DM 29,95 bekommen Sie ein extrem umfangreiches Tool, mit dem sich alle relevanten technischen Daten Ihres PC abfragen lassen.

Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 1 26 73 30

Oldtimer & Traumautos



Schrott wird flott

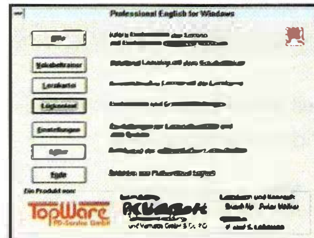
Frisch restauriert und in Hochglanz präsentieren sich rund 70 klassische Autos auf dieser CD. Neben Bildern sowie technischen Angaben zu den Blechkisten sind vereinzelt auch verwackelte Amateurvideos zu entdecken. Die Krönung ist schließlich das Spiel Memory - finden Sie zwei gleiche Bilder durch Umdrehen von verdeckten Spielkarten. Bei so viel genialer Innovation fällt Zurückhaltung schwer, aber für DM 29,80 erhalten Sie immerhin das bei der Goldenen Serie übliche Handbuch im praktischen CD-Format, das Ihnen verrät, daß Sie alle Grafiken auch im TrueColor-Format exportieren können!



Info: Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (0211) 93 31 02

Professional English for Windows

Hau to lörn iwen mohr Inglish





Nach den weniger gelungenen DOS-Lernprogrammen von Topware, die wir in der vergangenen Ausgabe vorstellten, kann Professional English for Windows wieder überzeugen. Entwickelt wurde das Produkt, um den vorhandenen Wortschatz zu vertiefen. Hierfür werden Lückentexte und Vokabeltrainer angeboten, wobei nicht nur Übersetzungen abgefragt, sondern auch sinnverwandte oder gegensätzliche Ausdrücke gesucht werden. Editierbare Lernkarteien ermöglichen das Trainieren von Fachausdrücken zu bestimmten Themengebieten. Zahlreiche Karteien sind im Lieferumfang bereits enthalten, so daß Sie beispielsweise Ihren Wortschatz speziell im Bereich der Chemie oder Physik erweitern können. Anfänger, die erst mit dem Erlernen von Englisch begonnen haben, sind mit dieser CD-ROM wahrscheinlich etwas überfordert, Fortgeschrittene dagegen finden ein prima Hilfsmittel, um ihren Wortschatz zu erweitern - und das zu einem Preis von nur DM 49,95.

Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannheim, Tel. (0621) 1 26 73 30

Alle CDs wurden getestet auf einem DX2/66 VLB mit 16 MByte RAM, DOS 6.2, SmartDrive für CD-ROM-Caching, WfW 3.11, ATI Mach 32 Grafikkarte, Aztech Waverider 32 Soundkarte

Neue Shareware und Grafiksammlungen

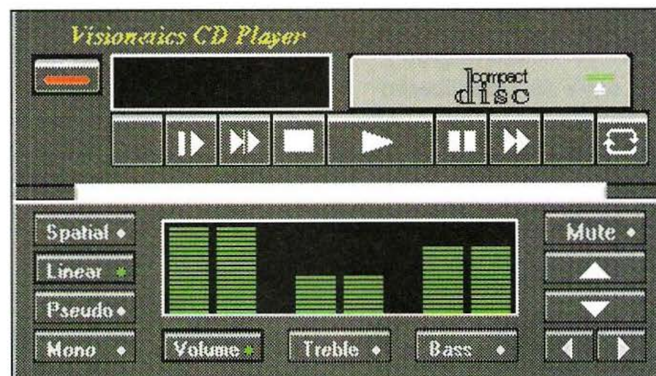
Stars of Shareware	Simon Verlag	12,90 DM	Packer, Archiver, Virentools, Dokumentationen
Die Plex CD Vol. 5	Simon Verlag	29,95 DM	Aktuelle Shareware zu DOS, Windows und OS/2
Deutsche Shareware Neuheiten	Topware	14,95 DM	Vollversion QED Utilities
Hot 100 Januar 95	Topware	9,95 DM	100 ausgewählte Sharewaretitel
CD des Monats Januar	Topware	29,95 DM	Vollversion QED Utilities
Die Monats CD-ROM Dezember 95	CDV	29,95 DM	Vollversion Time Hunters
Die Monats CD-ROM Januar 94	CDV	29,95 DM	Vollversion Xenoball
Fantastic Games	Romware	9,99 DM	Deutsche Vollversion Storfire, 10 weitere Spiele
Education Vol. 7	Romware	9,99 DM	Lernsoftware
Games Vol. 7	Romware	9,99 DM	Spielesammlung
Sexy Acts Vol. 1 bis 3	Topware	je 9,95 DM	66 Erotikbilder auf Photo-CD
Carol Lynn - My Favorite Girls	Topware	19,95 DM	100 Erotikbilder Photo-CD

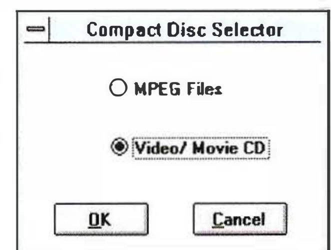
MPEG-Karten im Überblick

Digitales Fernse



In diesem Jahr wird sich ein neuer Standard im Massenmarkt durchsetzen, der es ermöglicht, auf jedem PC Videofilme in VHS-Qualität und voller Bildschirmgröße zu betrachten. Die Rede ist von der Video CD, auf der sich über 70 Minuten digitales Video befinden, die nach dem MPEG-Verfahren komprimiert wurden.





MPEG Master spielt Video CDs nur im Vollbildschirm-Modus ab, was aber nicht unbedingt ein Nachteil sein muß.

Ohne zusätzliche Hardware kommen Sie allerdings nicht aus, da die Dekomprimierung von MPEG einen hohen Rechenaufwand erfordert. Ab etwa DM 500,- sind derzeit Abspiellösungen für Video CDs zu haben, die entweder als eigenständige Karte in Ihr vorhandenes System integriert werden oder in Verbindung mit einem Grafikbeschleuniger Ihre alte Grafikkarte komplett ersetzen. Weitere Produkte werden im Laufe des Jahres erwartet, und viele Experten gehen sogar davon aus, daß schon gegen Ende des Jahres jede Grafikkarte serienmäßig über die Möglichkeit zum Abspielen von MPEG-Videos verfügen wird.

Das Laufwerk

Entscheidend für das erfolgreiche Abspielen von Video CDs ist das CD-ROM-Laufwerk, das die geänderte Sektorengröße der CDs erkennen und für einen kontinuierlichen Datenstrom von wenigstens 170 KByte/sec sorgen muß. Üblicherweise sind auf einer CD-ROM 2.048 Byte pro Sektor gespeichert, so daß ein Single-Speed-Laufwerk auf 150 KByte/sec Übertragungsrate kommt. Video CDs nach White Book basieren auf der XA-Erweiterung für CDs, die eine Sektorengröße von etwa 2.300 Bytes aufweisen - bei gleicher Umdrehungszahl ergibt sich eine höhere Übertragungsrate, die bei etwa 170 KByte/sec liegt. Nun zeigt jedoch die Praxis, daß Single-Speed-Laufwerke, sofern sie überhaupt White-Book-CDs erkennen, mit dieser Aufgabe total überfordert sind. Selbst bei Double-Speed-Laufwerken - wir testeten mit Creative Labs CR-563 und Mitsumis FX-001D - waren kurze Aussetzer zu beobachten. Unproblematisch dagegen sind SCSI-Laufwerke wie Toshibas neues XM-5201, das mit 3,4-facher Übertragungsrate genug Leistungsreserven bietet. Hinzu kommt die bei SCSI-Controllern geringere CPU-Belastung bei der Übertragung: Ein Mitsumi FX-001D, dessen Treiber wir so konfigurierten, daß dieser ohne DMA-Transfer arbeitet, war bei Video CDs total überfordert. Wer übrigens mit einem SCSI-Controller arbeitet, sollte sich einen geeigneten Treiber besorgen: Universaltreiber wie der ASPICD von Adaptec erkennen Video CDs ebenfalls noch nicht, und so liefert beispielsweise Toshiba bei seinen Laufwerken gleich die nötige Treiber-Software mit.

Eine kleine Übersicht über Filme auf Video CD

Ein reichhaltiges Angebot an Spielfilmen ist heute schon auf Video CD zu haben. Auf jeweils zwei CDs zu Preisen von DM 30,- bis DM 50,- bietet beispielsweise Creative Disc die Filme „Thelma & Luise", „Star Trek VI", „Ein unmoralisches Angebot" oder „Waynes's World" an. Unüberschaubar ist bereits jetzt das Angebot an Erotik-CDs: Meist zu Preisen um die DM 100,- und von unterschiedlicher Qualität werden Leibesübungen mit zwei oder mehr Darstellern geboten. Im Stile einer Fernsehproduktion ist der rund einstündige Reiseführer „Die schönsten Reiseziele - Bali" gehalten, der Informatives über Land, Leute und Kultur vermittelt (Direct Media, DM 39,90). Musikfreunde können

Dirk Bach Show





Reiseführer Bali

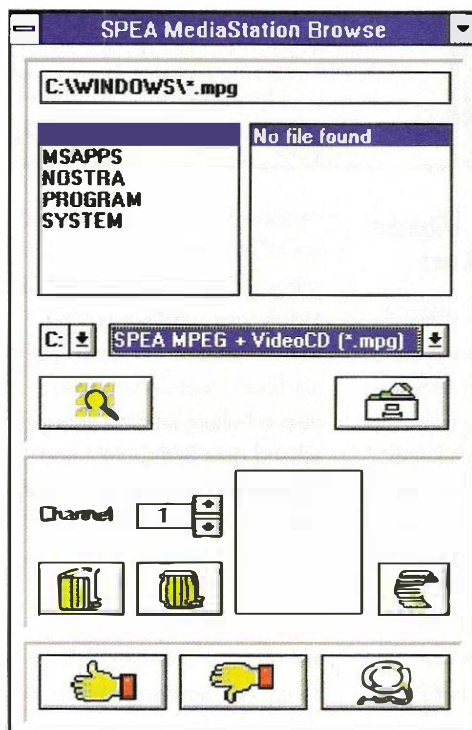
hen auf dem PC

Echte und unechte Video CDs

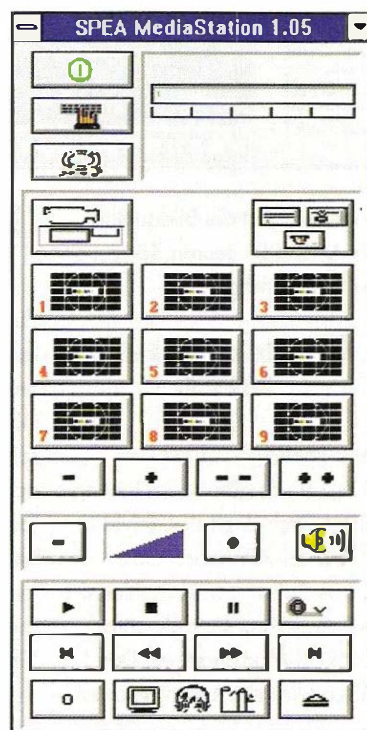
Um sich den großen Frust nach dem Kauf einer Video CD zu ersparen, achten Sie darauf, daß Sie eine „richtige" Video CD nach White-Book-Standard erwischen. Für CD-i-Player von Philips sind noch immer Video CDs im Handel, die Sie in der Regel auf dem PC nicht benutzen können. Diese sind am Schriftzug „Digital Video on CD-i" zu erkennen und können nur von einigen wenigen Laufwerken wie dem Sony CDU-33 oder dem Mitsumi FX-001D überhaupt gelesen werden. „Echte" Video CDs besitzen meist ein kleines Logo auf der Rückseite der Hülle, die diese als „Compact Disc Digital Video" ausweisen, Scheiben für CD-i hingegen kommen noch mit der Bezeichnung „Compact Disc Interactive".

Die Hardware

Zahlreiche MPEG-Abspielkarten können Sie bereits heute kaufen und in Ihr vorhandenes System integrieren. Neben den hier vorgestellten Karten haben weitere Hersteller wie Miro und Genoa MPEG-Karten in Vorbereitung, die in den nächsten Monaten verfügbar sein sollen. Der von der Video CD kommende Sound, immerhin auch in CD-Qualität, wird bei den meisten Karten über den Line-out-Ausgang bereitgestellt, von wo aus er direkt in eine Soundkarte oder die Hifi-Anlage eingespeist werden kann. Einige Karten verfügen zusätzlich über einen verstärkten Lautsprecherausgang, so daß eine Soundkarte nicht unbedingt vorhanden sein muß.



Rundum empfehlenswert ist die Showtime Plus von Spea, auch wenn die Software unter Windows etwas umständlich zu bedienen ist.



Spea Showtime Plus

Eine clevere Lösung hat Spea mit der Showtime Plus vorgestellt, die als VLB- oder PCI-Version angeboten wird. Hier ist auf einer Karte die Funktionalität einer Grafik- und Videokarte implementiert, die nebenbei noch Video CDs abspielt. Durch den Grafikchip ET4000-W32p von Tseng wird Ihre vorhandene Grafikkarte ersetzt, und unter Windows erfolgt eine Darstellung der Filme von Video CD oder auch von extern eingespeisten Videosignalen in einem skalierbaren Fenster. Für die Videoeinspeisung besitzt die Karte einen Composite-Video- und einen S-VHS-Anschluß, der eine bessere Signalqualität ermöglicht. Die Installation geschieht erfreulicherweise rein softwaremäßig, Jumper müssen nicht gesetzt werden. Da keine externe Verkabelung nötig ist - alle Signale werden auf der Karte erzeugt, gemischt und direkt an den Monitor weiter-

bei „Pink Floyd - Delicate Sound of Thunder" ein auf zwei CDs gespeichertes, rund 90-minütiges Live-Konzert der Band genießen. Die einzelnen Songs liegen als separate Dateien vor, ohne einen geeigneten Player müssen Sie Datei für Datei einzeln abspielen. (Creative Disc, DM 49,-). Wer eher auf Dance Floor steht, findet vielleicht Gefallen an der Video CD von Capella. Neben drei Musikvideos, wahlweise auch mit Untertiteln, sind auf der Scheibe sechs MPEG-kodierte Songs enthalten. (Zyx Music, DM 40,-) Wer seine liebste Fernsehsendung auch am PC genießen möchte, wird von Zyx Music versorgt, wobei auch die Digitalisierung das Niveau nicht signifikant zu steigern vermag: So nervt beispielsweise jetzt auch die RTL-Dauerschnulze „Gute Zeiten - Schlechte Zeiten" auf Video CD. Rund eine Stunde lang

Gute Zeiten - Schlechte Zeiten

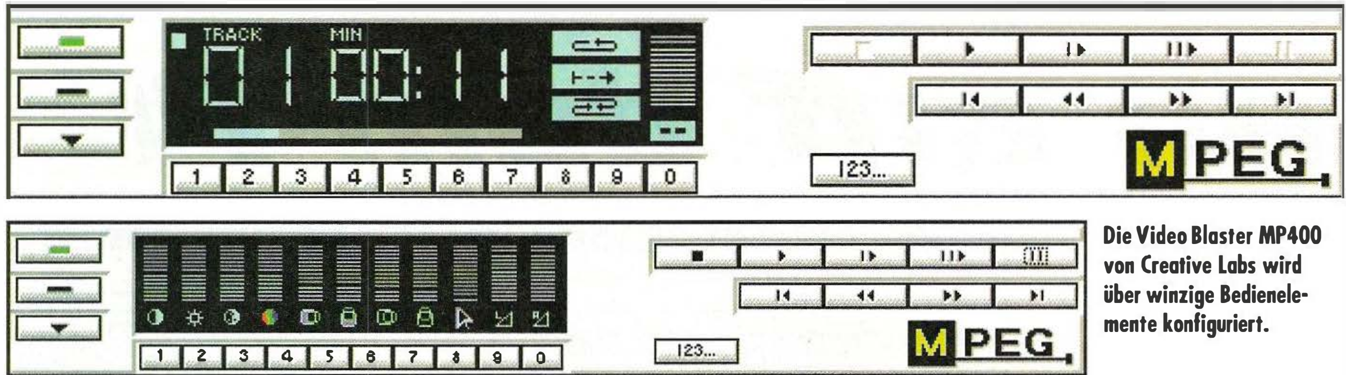




Die Abenteuer des Mr. Bean

Die Flodders, eine chaotische Familie





Die Video Blaster MP400 von Creative Labs wird über winzige Bedienelemente konfiguriert.

gegeben -, ist die Bildqualität der DM 900,- teuren Karte entsprechend gut.

Orchid Kelvin MPEG

Eine ähnliche und mit DM 700,- etwas günstigere Lösung bietet Orchid mit der Kelvin MPEG an, die neben einem Cirrus 5434 Grafikbeschleuniger die MPEG-Decoderchips der Real Magic enthält. Dadurch wird die Kelvin automatisch Real-Magic-kompatibel, so daß neben dem linearen Film auch interaktive Videos sowie die speziell für die Real Magic erstellten Spiele laufen. Soft- und Hardware waren zum Zeitpunkt des Tests noch im Entwicklungsstadium, jedoch läuft die Installation sehr ähnlich ab wie beispielsweise bei der Original Real Magic von Sigma Designs. In einem unserer Testrechner mit SIS-Chipsatz verweigerte die Karte zwar noch die Funktion, das dürfte bei den Serienmodellen jedoch nicht mehr vorkommen.

Diamond Viper Pro Video

Zum Abspielen von MPEG-Sequenzen setzt Diamond auf eine Kombination von Soft- und Hardware, jedoch mit der Einschränkung, daß sich keine echten Video CDs abspielen lassen. Die Viper Pro Video besteht aus einem ultraschnellen Beschleuniger mit VRAM auf Basis des Weitek P9100. In Verbindung mit dem von Xing Technologies entwickelten Software-Dekoder können Sie sich MPEG-Dateien in einem skalierbaren Fenster unter Windows anschauen. Wer also vor allem eine schnelle Grafikkarte sucht, die nebenbei auch kleine Filmsequenzen abspielt, bekommt zum Preis von ca. DM 900,- eine passende Lösung angeboten.

K+S MPEG Master

Die MPEG Master ist die einzige reine MPEG-Karte im Test, die ohne Verbindung über den Feature-Connector auskommt: Ein VGA-Kabel mit zwei Ausgängen kommt von der MPEG Master und wird einmal mit der VGA-Karte und dem Monitorkabel verbunden. Trotzdem erhalten Sie eine überraschend gute Bildqualität und können gleichzeitig noch über einen Composite-Videoausgang Ihren Fernseher anschließen. Unter Windows können Filmsequenzen aus technischen Gründen nicht in einem Fenster dargestellt werden, dafür haben Sie beim Anschauen der Filme auch keine störenden Fensterränder. Extrem einfach fällt die Installation aus, denn auf der Karte wird lediglich die Basisadresse eingestellt, IRQ und DMA-Kanal können per Software konfiguriert werden. Auf Software-Seite erhalten Sie einen Player für DOS und Windows, Sie können aber auch über den Media-Player von Windows MPEG-Dateien und Video CDs abspielen. Mit DM 699,- ist die Karte zwar nicht ganz billig, jedoch ideal zum Nachrüsten.

Creative Labs Video Blaster MP400

Eine reine Abspiellösung ist auch die MP400 von Creative Labs. Über den Feature-Connector und ein externes VGA-Kabel wird eine Verbindung zur VGA-Karte hergestellt, zur Konfiguration müssen Sie sich mit einer Reihe von Jumpern auseinandersetzen. Bevor Sie unter Windows in einem skalierbaren Fenster die Videos genießen können, müssen Sie die Bildlage reichlich umständlich über winzige Buttons justieren. Die Bildqualität leidet etwas unter dem durchgeschleiften VGA-Signal, was sich in einem sehr mäßigen Kontrast bemerkbar macht. Die Karte besitzt neben einem Line-out-Ausgang auch einen verstärkten Ausgang für Lautsprecher, ein Videoausgang für den Fernsehanschluß ist jedoch nicht vorhanden. Insgesamt ist die Bildqualität bei der Darstellung von Video CDs zwar akzeptabel, die Software

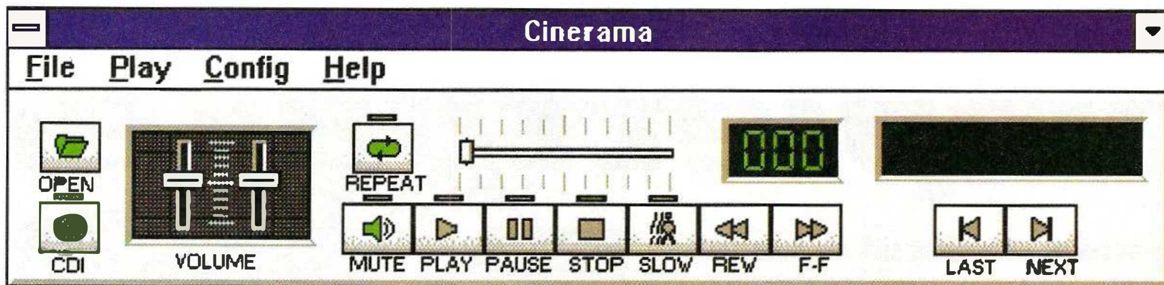
dürfen wir in mäßiger Filmqualität teilhaben an den großen und kleinen Problemchen der Darsteller. Ehrlicher ist da schon „Flodder, eine Familie zum Knutschen", wobei man eindeutig mehr zu lachen hat. Wer's heiter mag, kann sich auch „The Best of Dirk Bach Show" mit einer Auswahl der besten Sketche der zu kurz geratenen Witzfigur ansehen. Humor der anderen Art bietet „The Best of Samstag Nacht", aber wer's mag... In die Rubrik Horror würden wir die beiden CDs „Traumhochzeit" einordnen, die die besten Heiratsanträge aus Linda de Mols gleichnamiger Show in Erinnerung rufen. Alle Videos bieten leider nur mittelmäßige Bildqualität und sind für rund DM 40,- bei Zyx Music zu haben.
Alle, die bei so viel Trash auf der Suche nach guter Unterhaltung mit mehr Niveau sind, sollten im Kaufhaus Ausschau

Das Beste aus der Samstag Nacht Show





Ein Fisch names Wanda ist einer der vielen Kinohits, die Sie auf Video CD bekommen.



Die Karte MPEG Blaster von DTP Media fällt eigentlich nur durch die umständliche Konfiguration über zahlreiche Jumper auf.

sollte jedoch dringend überarbeitet werden. Der Preis liegt bei etwa DM 550,-.

Sigma Designs Reel Magic

Daß „reel" im Englischen Filmrolle heißt, haben laut Sigma Designs nur die wenigsten Anwender begriffen, und so heißt die Karte nun Real Magic. Mit der Real Magic Lite ist seit einiger Zeit eine Version ohne integrierten Sound-Erzeuger erhältlich, die für die meisten Anwender die sinnvollste Alternative zum Nachrüsten sein dürfte. Wie gewohnt, geschieht der Anschluß über den Feature-Connector und extern über ein VGA-Kabel, ohne daß die Bildqualität darunter leidet. Vorbildlich ist die Konfiguration, die rein softwaremäßig geschieht. Im Lieferumfang sind Player für DOS und Windows enthalten, wobei die Wiedergabe unter Windows in einem skalierbaren Fenster erfolgt. Zahlreiche interaktive Filmtitel und Spiele, die nur mit der Real Magic oder kompatiblen Karten funktionieren, heben die Real Magic von den reinen Abspiellösungen ab. In der Lite-Variante kostet die Real Magic etwa DM 550,-.

DTP Media MPEG Blaster

Unter verschiedenen Bezeichnungen ist derzeit die von DTP Media als MPEG Blaster angebotene Karte in Deutschland erhältlich. Die vom taiwanesischen Hersteller Formoso entwickelte Cinerama wird beispielsweise auch als TuT-MPEG angeboten, wobei sich die Produkte nur im Lieferumfang der Software unterscheiden. Auch der MPEG Blaster wird über den Feature-Connector und ein externes VGA-Kabel mit der Grafikkarte verbunden, die Konfiguration geschieht über eine ganze Reihe von Jumpern auf der Karte. Die Bilddarstellung unter Windows verliert geringfügig an Qualität, Video CDs werden jedoch sauber in einem skalierbaren Fenster abgespielt. Über einen Composite-Video-Ausgang können Sie einen Fernseher und über ein Multi-CD-Interface ein CD-ROM-Laufwerk anschließen. Der Preis für die MPEG Blaster liegt bei DM 579,-, dafür bekommen Sie eine mit Jumpern gespickte Karte mit eher mäßiger Bildqualität.

Fazit

Welche der hier vorgestellten Karten sich am besten für Sie eignet, hängt von der vorhandenen Hardware ab: Benötigen Sie neben einem MPEG-Player auch gleich eine neue Grafikkarte, bietet Spea mit der Showtime Plus eine zwar nicht ganz preiswerte, dafür aus technischer Sicht saubere Lösung an. Die Viper Pro Video von Diamond bietet zwar mehr Grafikpower, belastet aber beim Abspielen von Videos den Prozessor und kann keine echten Video CDs abspielen. Zwei weitere Lösungen sind die Orchid Kelvin MPEG und die erst für Februar erwartete Rave von Sigma Designs, die wir in diesem Test noch nicht berücksichtigen konnten. Haben Sie bereits eine gute Grafikkarte, empfiehlt sich zum Nachrüsten neben der bewährten Lösung von Sigma Designs, die immerhin die Option für interaktives Video bietet, die von K+S Computing angebotene MPEG Master. Abstriche bei der Bildqualität sowie eine umständlichere Konfiguration müssen Sie bei der Video Blaster MP 400 von Creative Labs und der MPEG Blaster von DTP Media in Kauf nehmen.

Christian Späthe ■

Anbieteradressen

Diamond Multimedia, Landsberger Str. 408, 81241 München, Tel. (089) 5 80 98-23
Orchid Technology GmbH, Niederlöricker Str. 36, 40667 Meerbusch, Tel. (02132) 8 00 71
K+S Computing, Fockenbachstr. 10, 53547 Hümmerich, Tel. (02687) 24 09
DTP Media, Kedenburgstr. 44-46, 22041 Hamburg, Tel. (040) 6 57 37-2 60
Creative Labs GmbH, Münchnerstr. 16, 85774 Unterföhring, Tel. (089) 99 28 71-0
Sigma Designs, Rumfordstr. 29-31, 80469 München, Tel. (089) 33 64 43
Spea Software AG, Moosstr. 18b, 82319 Starnberg, Tel. (08151) 2 66-0

Anbieter Video CDs

Creative Disc, Taulerstr. 14, 81739 München, Tel. (089) 6 0123 73
Direct Media GmbH, Symeonstr. 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 72 39 31-0

nach den CDs mit den besten Sketchen des englischen Komikers Rowan Atkinson (Mr. Bean) halten. Bereits fünf Video CDs mit guter Bildqualität und jeweils 60 Minuten Dauer sind erschienen (verschiedene Kaufhäuser, ca. DM 50,-). Schließlich gibt es noch die interaktiven Video CDs, in deren Genuß Sie allerdings nur mit der Real Magic kommen. Bei dem brandneuen Flash Traffic beispielsweise, das auf drei CDs über zwei Stunden Filmsequenzen bietet, können Sie den Verlauf der Story steuern. Nach jeweils einigen Sekunden bekommen Sie drei Punkte zur Auswahl, wie Sie in dieser Situation reagieren möchten. Leider läuft Flash Traffic nur unter DOS mit relativ niedriger Auflösung, so daß die Bildqualität nicht mit echten Video CDs vergleichbar ist. Preise und Verfügbarkeit waren bei Drucklegung noch nicht bekannt.

Dance Floor mit Capella





Delicate Sound of Thunder, Pink Floyd in Concert

Multimedia-Upgrade-Kits im Vergleich

Komplettpaket



Multimedia-Upgrade-Kits verstehen sich als Komplettlösung, wenn es darum geht, einen Standard-PC mit Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk aufzupeppen.

von Christian Späthe ■

Jeder Hersteller von Soundkarten, der etwas auf sich hält, bietet dem Anwender mit solchen Multimedia-Upgrade-Kits die Möglichkeit, seinen multimedia-untauglichen PC mit aufeinander abgestimmten Produkten zur Multimedia-Maschine zu erweitern. Als zusätzlicher Kaufanreiz finden sich in den oft überdimensionalen Verpackungen Lautsprecher, Kopfhörer, Mikrofone, Joysticks und natürlich jede Menge Software.
Der Vorteil dieser Komplettlösungen liegt nicht unbedingt in einem günstigeren Preis: Wer jede Mark zweimal umdreht und auch gerne auf die beigelegte Software verzichtet, kommt unter dem Strich manchmal sogar günstiger weg, wenn er die Einzelkomponenten wie Soundkarte oder CD-ROM-Laufwerk beim Discounter um die Ecke kauft. Beim anschließenden Einbau steht der technische Laie dann aber häufig vor unüberwindbaren Hürden: Wichtige Einzelteile wie das CD-Audio-Kabel fehlen, das CD-ROM-Laufwerk mag trotz aller Anstrengungen nicht mit der Soundkarte funktionieren, für Zusatzprodukte wie Lautsprecher muß zusätzliches Geld investiert werden - die Probleme sind vielfältig. Wer Zeit und Nerven sparen will und außerdem an zusätzlicher Software interessiert ist, greift zur Komplettlösung.

Anbieteradressen

ABC Computer GmbH,
Billstraße 236, 20539 Hamburg, (040) 78 91 88-0
Creative Labs GmbH,
Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Tel. (089) 99 28 71-0
Diamond Multimedia Europe,
Landsberger Str. 408, 81241 München, Tel. (089) 5 80 98 23
Media Vision Technology GmbH,
Raiffeisenallee 16, 82041 München, Tel. (089) 6 13 81-300

Media Vision: Super-Deluxe 2100 - ca. DM 600,-

Eine neue Produktlinie präsentiert Media Vision mit den Multimedia-Kits Deluxe 1100 (DM 499,-) und Super-Deluxe 2100 (DM 599,-). Beiden Paketen gemeinsam ist die Pro Audio Spectrum 16 sowie das CD-ROM-Laufwerk CDR-93 mit SCSI-Schnittstelle. Im Super-Deluxe-Paket sind Lautsprecher mit aktivem Verstärker und insgesamt zehn CD-Titel enthalten, darunter Super-Hits wie SimCity 2000, MegaRace oder Journeyman Project. Besonderen Wert legt man bei Media Vision auf eine für den Laien möglichst einfache Installation aller Komponenten: Während hierfür in den USA sogar eine Videocassette beigelegt ist, muß der deutsche Anwender derzeit noch mit einem Handbuch auskommen. Allen Paketen liegt das zum Einbau nötige Werkzeug bereits bei. Zusätzlich sind Klebe-Etiketten enthalten, mit denen sich das in fast jedem PC vorhandene Kabel-Chaos sinnvoll beschriften läßt.



Creative Labs: Game Blaster 16 - ca. DM 840,-

Komplett überarbeitet und mit aktueller Software versehen, präsentieren sich die fünf Komplettpakete von Creative Labs. Die Grundlage bildet jeweils eine SoundBlaster 16 mit Wave-Blaster-Interface sowie die gewohnt umfangreiche Multimedia-Software für DOS und Windows. Besonders interessant erscheint uns das Paket Digital Edge 3X für rund DM 1350,-, das ein CD-ROM-Laufwerk von NEC mit dreifacher Übertragungsgeschwindigkeit enthält. Da das Produkt in dieser Form gegen Ende des Jahres ausläuft, ist mit einem noch günstigeren Preis für die Restposten zu rechnen. Ein riesiges Software-Paket an teilweise brandaktuellen Spielen findet sich im Paket Game Blaster CD 16, das sich besonders als Einstiegspaket für Spielefreaks eignet und nur DM 839,- kostet.



Diamond MultiMedia: MultiMedia-Kit 4000 - ca. DM 1000,-

Diamond Multimedia, bisher vor allem durch Grafikkarten bekannt, offeriert für knapp unter DM 1.000,- ein leistungsstarkes Paket mit der Bezeichnung Multimedia-Kit 4000. Die Soundkarte stammt direkt von Diamond und bietet alle Features einer modernen 16 Bit-Karte, also ein MPU-401- und WaveBlaster-Interface, eine Multi-CD- und ATAPI-Schnittstelle zum Anschluß von CD-ROM-Laufwerken sowie einen OPL-3 und natürlich volle Kampatibilität zum SoundBlaster-Standard. Zum Abspielen der Silberscheiben setzt man auf das flotte Modell CD-55 von TEAC - dieses arbeitet mit vierfacher Übertragungsgeschwindigkeit bei 200ms Zugriffszeit. Den problemlosen Einbau soll - neben der deutschsprachigen Anleitung - ein Video sicherstellen, das in Wort und Bild die Montage erläutert.



ABC Computer: Galaxy HighAudio - ca. DM 400,-

Noch relativ unbekannt ist das von der Firma ABC Computer über den Fachhandel angebotene Multimedia-Upgrade-Kit Galaxy HighAudio, das in verschiedenen Varianten angeboten wird. Allen Paketen liegt die Galaxy HighAudio 48 Soundkarte zugrunde, die über 16 Bit-Sampling, ein WaveBlaster-Interface sowie eine Multi-CD- und eine ATAPI-Schnittstelle verfügt, an der sich die CD-ROM-Laufwerke der neuesten Generation betreiben lassen. Kampatibel zum SoundBlaster-Standard und mit einem OPL-3-Synthesizer ausgestattet, wird die Karte in Verbindung mit einem CD-ROM-Laufwerk von Mitsumi zur idealen Basisausstattung für einen Spiele-PC. Außerdem liefert ABC formschöne Lautsprecher mit, die - je nach Paket - bis zu 80 Watt (!) leisten. Die Preise für das Galaxy HighAudio-Paket beginnen bei DM 389,- mit 12 Watt-Lautsprechern und enden bei DM 449,- mit den erwähnten 80 Watt-Aktivboxen.



Das Galaxy-HighAudio-Kit von ABC Computer sorgt mit 80 Watt-Boxen für ausreichend Schalldruck auf dem Schreibtisch!

Soundkarte unter Windows

? Nach der Installation einer Soundkarte, einer SoundBlaster 16, bekomme ich unter Windows die Systemklänge nicht abgespielt. Was ist hier zu tun? (Telif Toy, Berlin)

! **Hier kommt gleich eine ganze Reihe von Fehlerquellen in Frage, so daß Sie zunächst außerhalb von Windows mit der Fehlersuche beginnen sollten. Bei den meisten Soundkarten wird ein Testprogramm unter DOS mitgeliefert, mit dem Sie die korrekten Einstellungen für IRQ und DMA überprüfen können. Für die Soundbloster 16 ist dies beispielsweise das Programm TESTSB16.EXE. Erkennt dieses Programm die Soundkarte ordnungsgemäß, starten Sie Windows und überprüfen in der Systemsteuerung unter Klänge, ob die Systemklänge überhaupt aktiviert wurden. Sind die WAV-Dateien alle grau unterlegt, können Sie überhaupt keine Dateien abspielen, da offensichtlich die Windows-Treiber nicht korrekt installiert sind.**
In der Systemsteuerung können Sie unter Treiber die Einstellungen der IRQs und DMA-Kanäle der Soundkarte überprüfen. Unter Umständen sind aber auch die WAV-Dateien der Systemklänge gar nicht vorhanden, weil Sie sich bei der Installation von Windows vielleicht entschlossen haben, diese nicht mitzukopieren. XYLOPHON.WAV, KLINGELN.WAV oder DING.WAV sind einige der bei Windows for Workgroups 3.11 typischen Sounddateien. Zur nachträglichen Installation dieser Klänge rufen Sie unter Windows das in der Hauptgruppe befindliche Programm Windows-Setup auf. Klicken Sie den Eintrag Windows-Komponenten hinzufügen/löschen an, finden Sie ein Auswahlmenü zur nachträglichen Installation von Bildschirmschoner, Hintergrundgrafiken oder auch Systemklängen.

Unterschiedliche Clustergrößen

? Nachdem ich meinen Rechner mit einer weiteren Festplatte mit 2 GByte Kapazität aufgerüstet und die alten Dateien von meiner randvollen 240 MByte-Platte umkopiert habe, belegen diese plötzlich über 300 MByte auf der neuen Platte. Was habe ich falschgemacht? (Norman Schwarzberger, Marl)

! **Falschgemacht haben Sie gar nichts: Das Problem liegt bei MS-DOS und steht in Zusammenhang mit dem Dateisystem. Daten werden auf der Festplatte in sogenannten Clustern verwaltet, die in Abhängigkeit von der Festplattenkapazität unterschiedliche Größen aufweisen. Festplatten bis 128 MByte Kapazität verwenden Clustergrößen von 2 KByte, bis 256 MByte sind diese 4 KByte, bei 512 MByte schon 8 KByte groß. Cluster von 16 KByte Größe haben Sie bei 1-GByte-Platten und bei 2 GByte sind diese sogar 32 KByte groß. Da beim Erstellen von Dateien immer nur komplette Cluster von DOS angefordert werden, ergibt sich bei Verwendung kleiner Dateien und großen Festplatten eine enorme Verschwendung von Plattenkapazität. Eine Textdatei, die vielleicht nur 5 KByte Text enthält, würde auf einer 2 GByte-Platte beispielsweise dennoch 32 KByte belegen, da der Cluster die kleinste Verwaltungseinheit ist, die von DOS verarbeitet wird. Haben Sie also Ihre Daten auf einer kleinen Festplatte mit 4 KByte-Clustern gespeichert und kopieren diese auf eine größere Platte, wird praktisch immer mehr Plattenkapazität belegt.**

Leserfragen



Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Partitionieren einer Festplatte

? Passend hierzu auch die Anfrage von Jan Baermann aus Neustadt, der seine vorhandene Festplatte in zwei Partitionen aufteilen möchte.

! **Auch um das Problem zu großer Cluster zu umgehen, ist es bei Platten ab 1 GByte dringend zu empfehlen, diese nicht als ein logisches Laufwerk zu benutzen. Vielmehr unterteilt man eine solche Platte in mehrere logische Laufwerke, d.h. die Festplatte wird partitioniert. Dies geschieht direkt nach dem Formatieren von DOS aus durch Aufruf von FDISK. Doch Vorsicht: Beim Partitionieren werden sämtliche Daten gelöscht, wer also eine beschriebene Platte neu einrichten möchte, muß vorher ein Backup anfertigen und die Daten anschließend zurückspielen.**

Datei kann nicht gelöscht werden

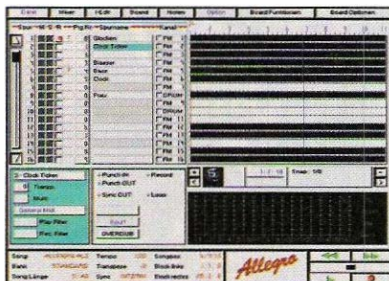
? Ich habe unter DOS eine Datei entdeckt, die sich nicht mehr bearbeiten läßt. Ungewöhnlich ist auch, daß in dem Dateinamen „ADR PRIV.DAT" ein Leerzeichen enthalten ist. Können Sie mir vielleicht weiterhelfen? (Jonas Mitzlaff, Ingolstadt)

! **Wieder eine der vielen Eigenheiten von DOS ist es, daß Sie zwar Dateinamen mit nicht zulässigen Zeichen, wie eben das Leerzeichen, problemlos erzeugen können, diese sich jedoch nicht so einfach wieder entfernen lassen. Aber natürlich gibt es auch hier eine Lösung! Überprüfen Sie zunächst, daß sich keine weiteren Dateien ähnlichen Typs im gleichen Verzeichnis befinden. Geben Sie hierzu DIR ADR?PRIV.DAT ein, dabei sollte nur die eine Datei mit dem Leerzeichen erscheinen. Durch einfaches Umbenennen in Verbindung mit einer Wildcard, nämlich dem Fragezeichen, erzeugen Sie jetzt einen zulässigen Dateinamen. Geben Sie hierfür ein REN ADR?PRIV.DAT ADR1PRIV.DAT und löschen Sie dann diese Datei, sofern diese nicht mehr benötigt wird. Sollte die Datei zusätzlich geschützt sein, so verwenden Sie den Befehl Attrib. In Ihrem Fall würde die Befehlszeile ATTRIB -R Abhilfe schaffen!**

Erste Hilfe direkt vom Hersteller

PC Games Hotline

Die zahlreichen Leserbriefe, die uns jeden Monat erreichen, zeigen, daß bei Installation und Betrieb von Hard- und Software immer wieder ähnliche Probleme auftreten. Um die häufigsten Fragen zu beantworten, baten wir die Hersteller, uns Einblick in die Arbeit ihrer Supportabteilungen zu gewähren. Den Anfang macht in diesem Monat DTP Media.



An dieser Stelle können den Midikanälen einzelne Instrumente zugeordnet werden.

Obwohl die Audio Blaster 16 Basic eine einfach zu installierende Karte ist, kommt es in bestimmten Ausnahmefällen bereits bei der Installation zu Schwierigkeiten: Das in VisualBASIC programmierte Installationsprogramm greift auf die Dateien VBRUN300.DLL und THREED.VBX zurück. Sind diese auf einem Rechner in unterschiedlichen Version in mehreren Unterverzeichnissen vorhanden, wird unter Umständen eine falsche Version geladen. Vor dem Starten des Installationsprogramms sollten Sie daher alle auf dem Rechner vorhandenen Dateien dieses Typs umbenennen, die Installation durchführen und anschließend die Dateinamen wieder in ihren ursprünglichen Zustand ändern. Möchten Sie unter DOS nun Audio CDs abspielen, kann es vorkommen, daß die Lautsprecher zunächst stumm bleiben, obwohl die CD offensichtlich abgespielt wird. Der Grund hierfür liegt in der werkseitigen Voreinstellung für den Pegel des CD-Audio-Eingangs auf der Karte, der nämlich auf Null steht. Abhilfe verschafft das beiliegende Programm ESSVOL.EXE, das sich nach der Installation im Verzeichnis Ihrer Soundkarten-Software befindet. Durch die Eingabe von ESSVOL /C:8 wird der Audio-Eingang auf einen hörbaren Level geregelt. Unter Windows ist dies übrigens nicht nötig, da beim Starten von Windows durch die Treiber die Pegel automatisch korrigiert werden.

MIDI-Sequenzer

Das Kompositionsprogramm Allegro 2.0 legt bei diversen Rechnern offensichtlich besonderen Wert auf den Original-Maustreiber von Microsoft. Haben Sie also mit dem kleinen Nager hin und wieder Probleme, laden Sie den Maustreiber MOUSE.COM, den Sie entweder im DOS- oder Windows-Verzeichnis finden sollten. An freiem DOS-Speicher sallten Sie ebenfalls nicht sparen, außerdem müssen Sie Extended und Expanded Memory (EMS bzw. XMS) bereitstellen. Dies geschieht mit Hilfe des EMM386, der zwar meist schon EMS- und XMS-Speicher bereitstellt, im Notfall ändern Sie in der Datei CONFIG.SYS den Aufruf wie folgt: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 512. Um weiteren konventionellen Speicher zu erhalten, starten Sie das bei neueren DOS-Versionen mitgelieferte Programm MemMaker. Hören Sie nach dem Start jedoch überhaupt keine Musik, starten Sie Allegro über eine der folgenden Batchdateien: SB.BAT für eine Saundkarte mit FM-Synthesizer und MPU.BAT für einen über das MPU-Interface anzusteuernden Synthesizer. Nach jedem neu geladenen Song sollten Sie darüber hinaus kontrollieren, daß alle Spuren auf den Ausgabekanal geschaltet sind.
Klappt der Ausdruck von Notenblättern nicht auf Anhieb, rufen Sie das dafür verantwortliche Programm LAYOUT.EXE nach Verlassen von Allegro gesondert auf. Bei Speicherplatzproblemen drucken Sie nun immer nur 4 Takte auf einmal, also Takt 1 bis 4, anschließend 5 bis 8 usw. Möglich ist auch eine Ausgabe als Grafikdatei im PCX-Format über eine entsprechende Taste in der linken oberen Ecke.

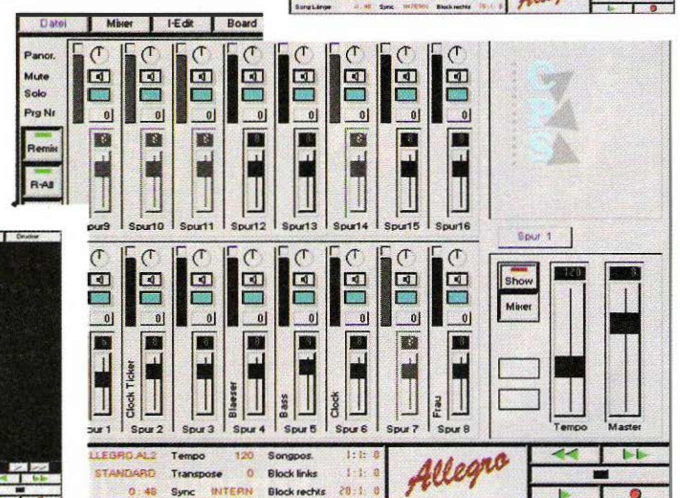
Christian Späthe ■

Hier können Sie mit Hilfe der Maus die Noten plazieren.



Auf diesem Bildschirm können Sie die Hüllkurvenparameter einstellen.

Hier können Sie die Lautstärke der einzelnen Midispuren einstellen.



Retter in der Not:

Die Bootdiskette

Um ständig auf ihren PC zugreifen zu können, sollten Sie immer eine Bootdiskette bereitliegen haben. Wie Sie diese erstellen, zeigen wir Ihnen diesen Monat in unserem Workshop.

Zum Erstellen einer Boot- bzw. Systemdiskette muß diese mit einem ausführbaren Bootsektor sowie den DOS-Startdateien IO.SYS und MSDOS.SYS versehen werden. Dies geschieht entweder direkt beim Formatieren der Diskette oder nachträglich über das Kommando SYS. Weiterhin sollten Sie sich einige wichtige Dateien aus dem DOS-Verzeichnis mit auf diese Diskette kopieren, denn eine „nackte" Bootdiskette ist so hilfreich wie eine leere Diskette.

Formatieren einer Diskette

Beginnen wir also mit dem Formatieren, was in Anbetracht der Vielzahl von möglichen Parametern gar keine so triviale Sache ist. Nicht unbedingt nötig beim Aufruf von FORMAT ist die Angabe der Diskettenkapazität, da diese zumeist automatisch erkannt wird. Klappt dies einmal nicht, wird über den Parameter /F:1440 oder /F:1.44 eine HD-Diskette und mit /F:720 eine DD-Diskette jeweils im 3,5-Zoll-Format spezifiziert. Jedem Datenträger kann zudem ein Name zugewiesen werden, MS-DOS kommt aber auch ohne diese Bezeichnung aus, drücken Sie bei der Abfrage einfach die Taste Return.
Ein schnelles Löschen einer bereits formatierten Diskette erreichen Sie mit dem Parameter /Q, der ein Quick-Format durchführt, bei dem nur das Inhaltsverzeichnis neu erstellt, nicht aber die komplette Diskette neu formatiert wird. Meist geschieht dies mit FORMAT A: /Q schneller, als wenn die Dateien und Ordner einzeln gelöscht werden. Vor dem Formatieren legt MS-DOS außerdem noch eine Datei zur Wiederherstellung der Informationen nach dem Formatieren an. Rufen Sie Format mit /U auf, können Sie sich dieser (zeitaufwendigen) Prozedur entziehen. Zum Erstellen einer Systemdiskette genügt schließlich die Angabe /S, die ein Kopieren der Systemdateien MSDOS.SYS, IO.SYS, und COMMAND.COM von Festplatte auf Diskette veranlaßt. Im einfachsten Fall geben Sie also nur FORMAT A: /S ein und erhalten eine fertige Bootdiskette.

Mit SYStem

Ein direktes Übertragen der Systemdateien auf eine bereits formatierte Diskette geschieht über den Befehl SYS, der einfach in der Form SYS A: aufgerufen wird. Übrigens: Versteckte Systemdateien mit der Endung SYS bekommen Sie unter DOS normalerweise nicht angezeigt, können diese jedoch mit DIR /A:S auflisten.
Um mit der Bootdiskette nun sinnvoll arbeiten zu können, kopieren Sie noch die wichtigsten DOS-Dateien aus dem Verzeichnis DOS auf Diskette. Dazu zählen SYS.COM, FORMAT.COM, KEYB.COM, KEYBOARD.SYS, EDIT.COM, QBASIC.EXE, EMM386.SYS, HIMEM.SYS, FDISK.EXE und eventuell noch SMARTDRV.EXE, MSCDEX.EXE, MEM.EXE, XCOPY.EXE sowie einen Maustreiber. Je nach Systemkonfiguration sollten Sie jetzt noch Treiber für einen SCSI-Controller oder eine Netzwerkkarte kopieren und schließlich die passenden Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT erstellen. Als Vorbild nehmen Sie sich einfach die vorhandenen Startdateien, verändern die Pfadangaben und entfernen überflüssige Aufrufe zur Installation von Soundkarten oder CD-ROM-Laufwerken.

Im Ernstfall

Wenn Sie diese Bootdiskette nun einsetzen möchten/müssen, sollten Sie zuvor im BIOS überprüfen, ob das Booten von Laufwerk A: überhaupt aktiviert ist. Haben Sie den Rechner dann neu gestartet und wurde DOS von Diskette aus gestartet, dürfen Sie auf keinen Fall die Diskette entfernen. Alle Befehle und auch der Kommandozeileninterpreter werden von Laufwerk A: nachgeladen: Findet DOS diese Dateien nicht mehr, wird ein Neustart des Systems fällig. Sofern Sie noch auf Ihre Festplatte Zugriff haben, können Sie allerdings mit PATH=C:\DOS den Zugriffspfad neu definieren, so daß alle weiteren Befehle wie gewohnt von der Festplatte geladen werden, was natürlich um einiges schneller vonstatten geht.
Noch ein abschließender Hinweis: Um den DOS-Editor zu starten, benötigen Sie neben der Datei EDIT.COM auch QBASIC.EXE auf der Bootdiskette. Mit EDIT wird lediglich der in QBASIC integrierte Editor aufgerufen, also sollten Sie immer beide Dateien gemeinsam kopieren.

Christian Späthe

Häufig ist eine Bootdiskette gar nicht nötig, weil Sie bei den neueren DOS-Versionen mit den Tasten F5 und F8 ein Bearbeiten der Startdateien umgehen bzw. steuern können. Drücken Sie direkt vor dem Starten von DOS die Taste F5, werden CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT vollständig umgangen, mit F8 dagegen fragt DOS vor jedem Befehl, ob dieser ausgeführt werden soll.

```
C:\>dir a: /a:s

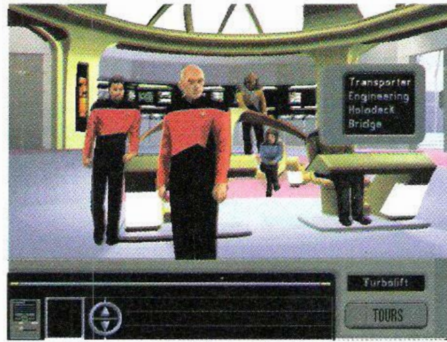
 Datenträger in Laufwerk A hat keine Datenträgerbezeichnung
 Datenträgernummer: 2A33-17EE
 Verzeichnis von A:\

DBLSPACE.BIN     IO.SYS          MSDOS.SYS
        3 Datei(en)          143.279 Byte
                           1.255.936 Byte frei
```

Die versteckten Systemdateien von MS-DOS können Sie durch Eingabe von DIR /A:S anzeigen.

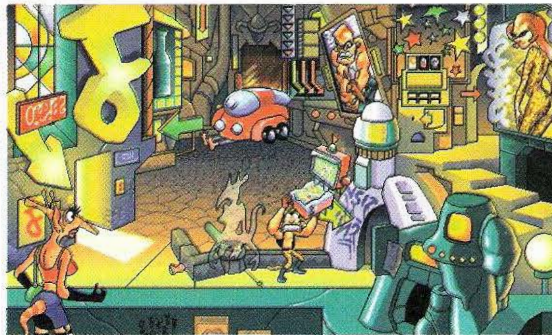
COMING UP!

STAR TREK: THE NEXT GENERATION



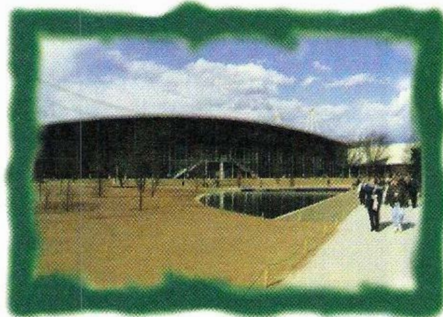
Für viele Treckers der Anfang vom Ende: Auch Cpt. Picard, Data und Worf finden nun den Weg in die unendlichen Weiten der Bits und Bytes. Wer Cpt. Kirk und seine Crew nicht vermißt, darf sich über die Vorstellung des Super-VGA-Adventures freuen.

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH



Erinnern Sie sich? Bereits vor vier Monaten wurde das Review angekündigt, doch Coktel Vision scheint mit der Vorstellung des an die Goblins erinnernden Spiels bis zur CeBit warten zu wollen. In der April-Ausgabe soll es nun endlich soweit sein!

CEBIT 95



Und wieder ruft die große deutsche Messestadt zur Show der internationalen Soft- und Hardwareanbieter. Wir berichten von den vielen Neuerscheinungen, die dieses Jahr vor allem im Bereich Multimedia neue Zeichen setzen werden. Selbstverständlich erfahren Sie auch vom Klatsch und Tratsch, der sich eher in den hinteren Bereichen der Messestände verbreitet - unter anderem, warum das spätestens zur Messe angekündigte Windows 95 schon wieder einige Monate Verspätung hat.

DFÜ SPECIAL

Kaum eine Hardware stellt den geplagten Heimanwender vor größere Rätsel: die Datenfernübertragung mittels Modem. Was sich hinter kryptischen Bezeichnungen wie V.32bis, Carrier oder Handshake verbirgt, deckt unser großes DFÜ-Special auf. Verschiedene Mailboxsysteme werden ebenso unter die Lupe genommen wie die dazugehörige Software, Rechneranforderungen und Telefongebühren.



Die nächste PC Games erscheint am 8. März im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpath

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt, Harald Wagner

Redaktion Tips und Tricks:
Neil Harris, Quay Graphics Ltd., Dorset, U. K.

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Träger, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Markus Krichel, Petra Maueröder, Thomas Brenner, Lars Geiger

Titelgestaltung: Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47 • 47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 01 71 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 9 68 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34
verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk: Astat Media GmbH

Titel PC Games: © Infogrames

Abonnement:
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,-; mit CD-ROM DM 99,-; PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

